



## Manuale d'uso Monitor OLED

### AGP277QKDC

In base alle caratteristiche del prodotto OLED, si consiglia la manutenzione dello schermo secondo i requisiti delle istruzioni per l'utente, in modo da ridurre il rischio di generare ritenzione di immagine.

# AOC

[www.aoc.com](http://www.aoc.com)

©2025 AOC. All Rights Reserved

Version: A00

**HDMI**<sup>®</sup>  
HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

Sicurezza.....	1
Convenzioni nazionali .....	1
Alimentazione.....	2
Installazione .....	3
Pulizia.....	4
Altro.....	5
Installazione.....	6
Contenuti della confezione .....	6
Installazione del supporto e della base .....	7
Regolare l'angolo di visuale .....	8
Collegamento del monitor .....	9
Montaggio del supporto a muro .....	10
Funzione Adaptive-Sync .....	11
Funzione compatibile NVIDIA G-SYNC .....	12
HDR .....	13
KVM .....	14
Manutenzione dello schermo .....	16
Regolazione.....	18
Tasti di scelta.....	18
Adjust OSD Menu (Regolare OSD Menu).....	20
Quick Menu (Menu rapido) .....	20
Button Operation Guide (Guida al funzionamento dei pulsanti) .....	20
Menu OSD .....	21
Game Setting (Impostazione gioco) .....	21
Light FX .....	24
Picture (Immagine) .....	25
PIP/PBP .....	27
OLED Care (Cura OLED) .....	28
Settings (Impostazioni) .....	30
Audio.....	31
OSD Setup (Impostazione OSD).....	32
Information (informazioni) .....	33
Indicatore LED .....	34
Risoluzione problemi .....	35
Specifiche.....	36
Specifiche generali.....	36
Modalità di visualizzazione preimpostate.....	38
QHD PC Resolution (Risoluzione PC QHD).....	38
QHD Video Resolution (Risoluzione video QHD) .....	39
HD PC Resolution (Risoluzione PC HD) .....	40
HD Video Resolution (Risoluzione video HD).....	41
Assegnazione dei pin .....	42
Plug and Play .....	43

# Sicurezza

## Convenzioni nazionali

Le sottosezioni che seguono descrivono convenzioni utilizzate in questo documento.

### Note, richiami all'Attenzione e Avvisi

In questa guida, blocchi di testo possono essere accompagnati da un'icona e stampati in grassetto o in corsivo. Questi blocchi sono Note, richiami all'Attenzione ed Avvisi che sono utilizzati come segue:



**NOTA:** Una NOTA indica informazioni importanti che aiutano a fare un migliore utilizzo del computer.





**ATTENZIONE:** Un richiamo all'ATTENZIONE indica o danni potenziali all'hardware o la perdita di dati, e spiega come evitare il problema.




**AVVISO:** Un messaggio d'attenzione indica la possibilità di lesioni personali e spiega come evitare il problema. Alcuni avvisi possono apparire sotto formati diversi e potrebbero non essere accompagnati da un'icona. In questi casi, la presentazione specifica dell'avviso è imposta dalle autorità competenti.

## Alimentazione


 Il monitor deve essere fatto funzionare solamente con il tipo d'alimentazione indicato sull'etichetta. Se non si conosce il tipo d'alimentazione fornita alla propria abitazione, consultare il fornitore d'energia o la locale compagnia elettrica.

 Il monitor è dotato di una spina a tre dentelli con messa a terra, dove il terzo dentello serve per la messa a terra. Questa spina potrà essere inserita solo in una presa con messa a terra. Se la presa di corrente non accomoda spine a tre dentelli, fare installare la corretta presa da un elettricista, oppure utilizzare un adattatore per garantire la messa a terra dell'attrezzatura. Non sottovalutare lo scopo di sicurezza della spina con messa a terra.

 Si raccomanda di scollegare la spina in caso di temporali, oppure quando l'unità non è usata per periodi prolungati. Questo impedirà i danni al monitor provocati dai fulmini e dai picchi di corrente.

 Non sovraccaricare ciabatte e prolunghe. Il sovraccarico può essere causa di incendi o scosse elettriche.

 Per garantire il funzionamento appropriato, usare il monitor solo con computer approvati UL che hanno ricettacoli configurati in modo appropriato e marcati 100-240 V CA, Min. 5 A.

 La presa a muro deve trovarsi in prossimità dell'attrezzatura ed essere di facile accesso.

# Installazione

**!** Non collocare il monitor su di un carrello, supporto, treppiede, staffa o tavolo instabile. Se il monitor cade, si possono provocare lesioni alle persone e gravi danni a questo prodotto. Utilizzare solamente carrelli, supporti, treppiedi, staffe o tavoli raccomandati dal produttore oppure venduti con questo prodotto. Qualsiasi installazione del prodotto deve essere eseguita attenendosi alle istruzioni del produttore, e devono essere usati accessori d'installazione raccomandati dal produttore. Un prodotto collocato su carrello deve essere spostato con attenzione.

**!** Non inserire mai oggetti di qualsiasi tipo attraverso le fessure del monitor. Diversamente si possono danneggiare i circuiti e provocare incendi o elettrocuzioni. Non versare mai liquidi sul monitor.

**!** Non collocare la parte frontale del prodotto sul pavimento.

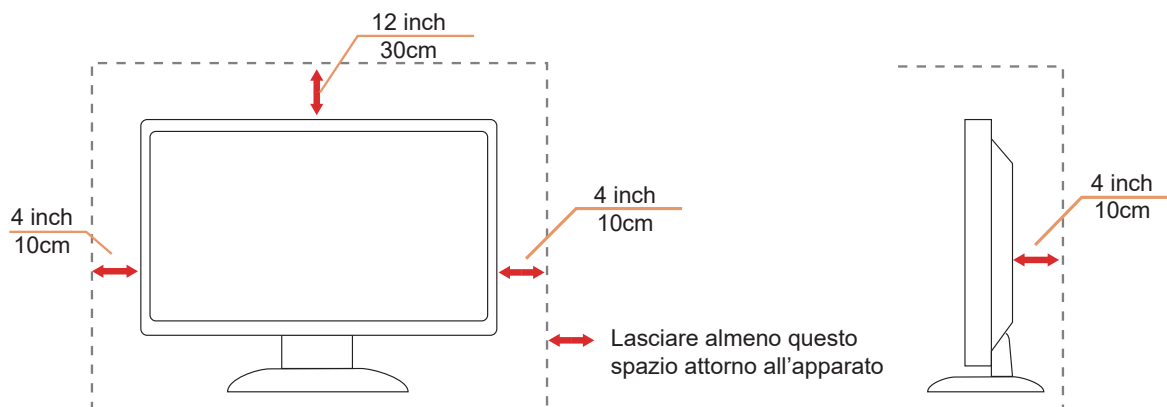
**!** Se si installa il monitor su una parete o in uno scaffale, usare il kit approvato dal produttore, ed attenersi alle istruzioni del kit.

**!** Per evitare potenziali danni, ad esempio il distacco del pannello dalla cornice, assicurarsi che il monitor non si inclini verso il basso di oltre -5 gradi. Se si supera l'angolo di inclinazione massimo verso il basso di -5 gradi, i danni al monitor non saranno coperti dalla garanzia.

**!** Lasciare dello spazio libero attorno al monitor come mostrato di seguito. Diversamente la circolazione dell'aria potrebbe essere inadeguata e provocare quindi il surriscaldamento, con conseguente pericolo d'incendio o danni al monitor.

Fare riferimento alla figura che segue per le aree di ventilazione raccomandate attorno al monitor quando è installato su parete o supporto:

## Installazione con base



## Pulizia


**!** Pulire regolarmente le coperture con un panno. Si può usare un detergente delicato per pulire le macchie, non usare detergenti forti che possono danneggiare le coperture del prodotto.


**!** Durante la pulizia, assicurarsi che il detergente non penetri all'interno del prodotto. Il panno per la pulizia non deve essere ruvido, diversamente graffierà le superfici.




**!** Scollegare il cavo d'alimentazione prima di pulire il prodotto.


## Altro


 Se il prodotto emette strani odori, rumori o fumo, scollegare IMMEDIATAMENTE la spina dalla presa di corrente e contattare un Centro assistenza.


 Assicurarsi che le aperture per la ventilazione non siano bloccate da mobili o tessuti.

 Non far subire al monitor OLED forti vibrazioni o impatti severi durante il funzionamento.

 Non colpire o far cadere il monitor durante il funzionamento o il trasporto.


 I cavi di alimentazione devono essere approvati per la sicurezza. Per la Germania, deve essere H03VV-F/H05VV-F, 3G, 0,75 mm<sup>2</sup> o superiore. Per gli altri Paesi, i tipi adatti devono essere utilizzati di conseguenza.


 Una pressione sonora eccessiva da auricolari e cuffie può causare la perdita dell'udito. La regolazione dell'equalizzatore al massimo aumenta la tensione di uscita degli auricolari e delle cuffie e quindi il livello di pressione sonora.

 Bassa luce blu: il display utilizza un pannello a bassa emissione di luce blu. È conforme alla certificazione TÜV Rheinland Low Blue Light Hardware Solution nelle impostazioni di fabbrica/predefinite.

### Salute:

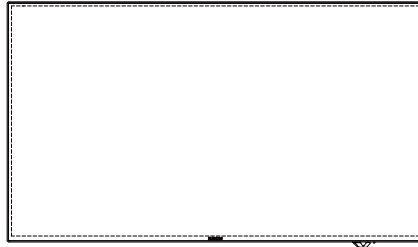
- Il monitor deve essere posizionato a una distanza di 50 ~ 70 cm (20 ~ 28 pollici) dagli occhi.
- Guardare lo schermo per un periodo prolungato provoca affaticamento visivo e può compromettere la vista. Riposi gli occhi per 5 ~ 10 minuti ogni ora di utilizzo del prodotto.
- Riduca l'affaticamento visivo concentrandosi su oggetti distanti.
- Il lampeggio frequente e gli esercizi oculari aiutano a prevenire la secchezza degli occhi.

 La tecnologia Flicker-free mantiene una retroilluminazione stabile mediante un dimmer DC che elimina il principale Causa dello sfarfallio del monitor, rendendolo più confortevole per gli occhi.

 In base alle caratteristiche dei prodotti OLED, si sconsiglia di utilizzare continuamente questo prodotto per più di 24 ore. Questo prodotto utilizza molte tecnologie per eliminare la possibile ritenzione dell'immagine. Per i dettagli, fare riferimento alle istruzioni su "Manutenzione dello schermo".

# Installazione

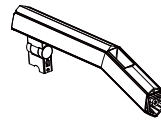
## Contenuti della confezione



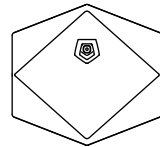
Quick Start Guide



Warranty card



Stand



Base



Power Cable



DisplayPort Cable



HDMI Cable



USB Cable



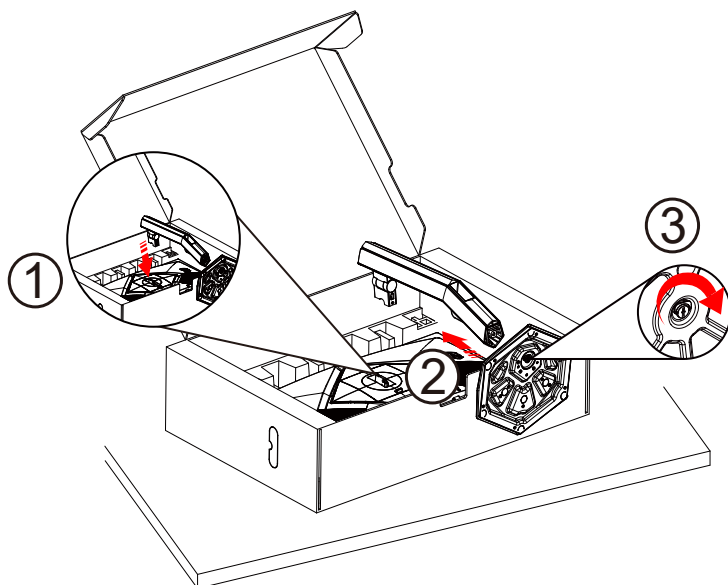
USB C-C Cable

\* Non tutti i cavi segnale saranno forniti in dotazione in tutti i paesi e zone. Per informazioni, contattare il rivenditore o filiale AOC di zona.

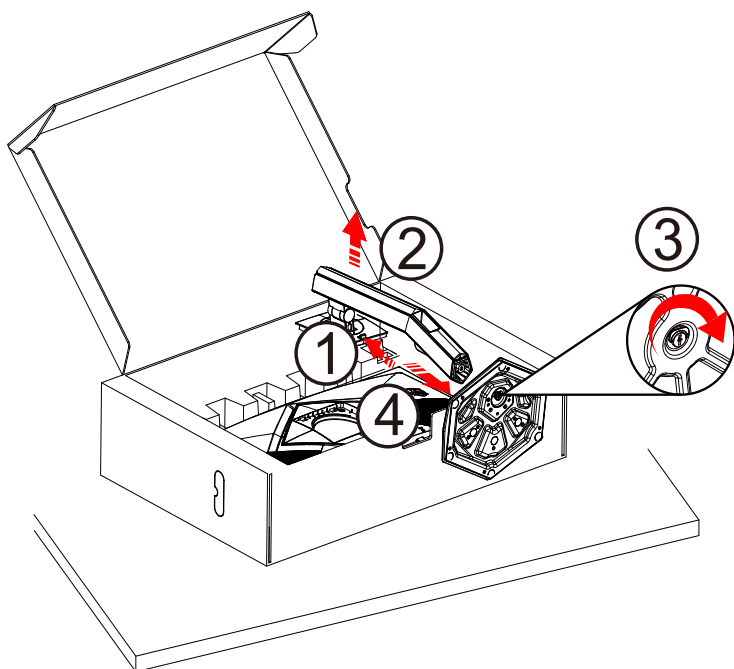
# Installazione del supporto e della base


Attenersi alle fasi che seguono per installare o rimuovere la base.

Installazione:

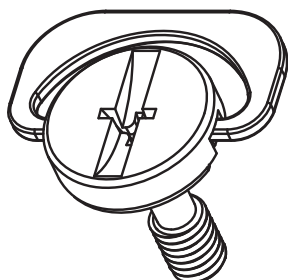


Rimozione:



 **NOTA:** Il design del display potrebbe variare da quello illustrato.

Specifiche della vite per la base: M6\*17 mm (filettatura efficace 7 mm)

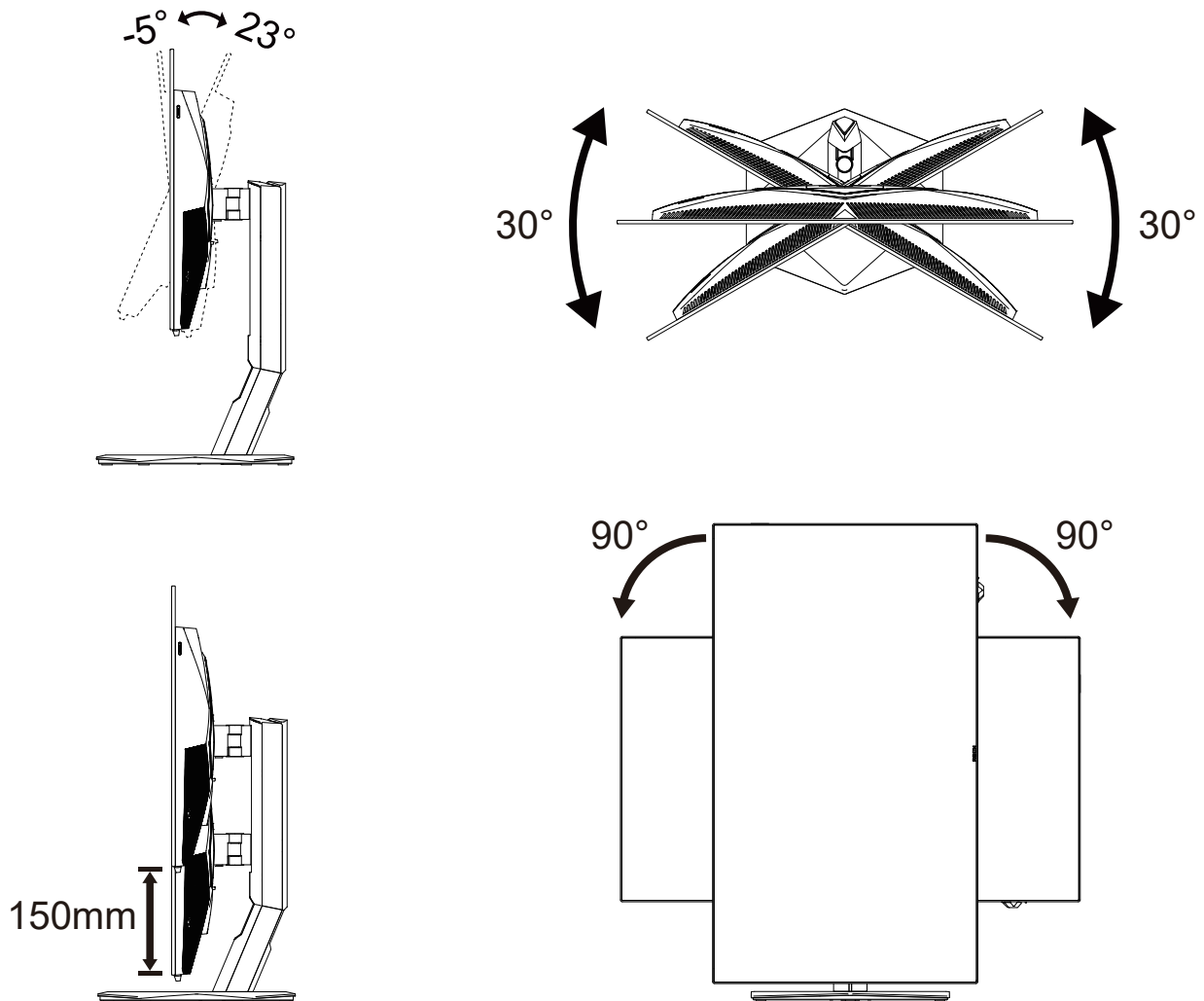


## Regolare l'angolo di visuale

Per ottenere la migliore esperienza visiva, si consiglia all'utente di assicurarsi di poter guardare l'intero viso sullo schermo, quindi regolare l'angolazione del monitor in base alle preferenze personali.

Quando si cambia l'angolazione del monitor, afferrare la base in modo che il monitor non si sbilanci.

Il monitor può essere regolato come indicato di seguito:



### **NOTA:**

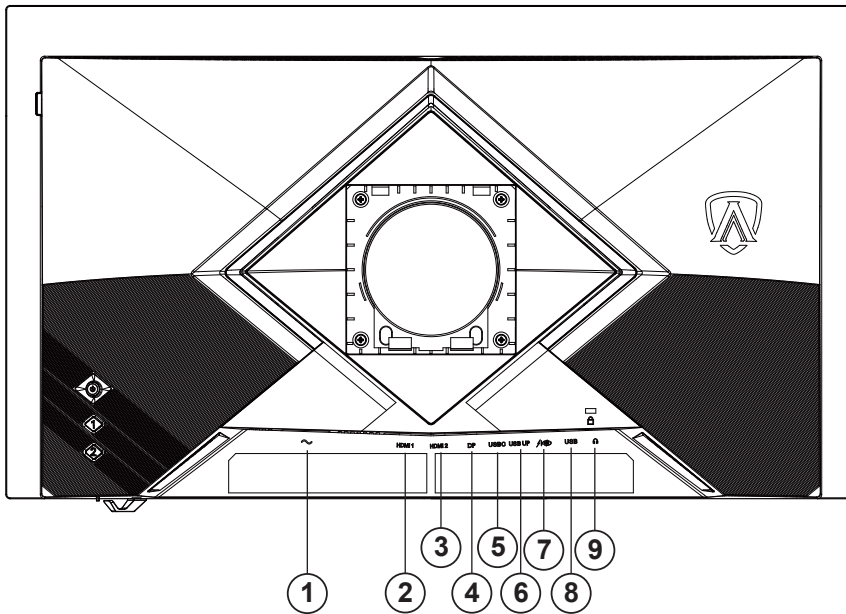
Non toccare lo schermo OLED quando si eseguono le regolazioni. Diversamente lo schermo OLED potrebbe danneggiarsi o rompersi.

### **Avvertenza**

- Per evitare potenziali danni allo schermo, ad esempio il distacco del pannello, assicurarsi che il monitor non si inclini verso il basso di oltre  $-5$  gradi.
- Non premere lo schermo durante la regolazione dell'angolo del monitor. Afferrare solo la cornice.

# Collegamento del monitor

Collegamento dei cavi sul retro del monitor e del computer:



1. Alimentazione
2. HDMI1
3. HDMI2
4. DisplayPort
5. USB C (upstream, modalità DisplayPort ALT, fino a PD 65 W)
6. USB upstream
7. USB3.2 Gen1 downstream+carica
8. USB3.2 Gen1 downstreamx2
9. Auricolari

## Collegamento al PC

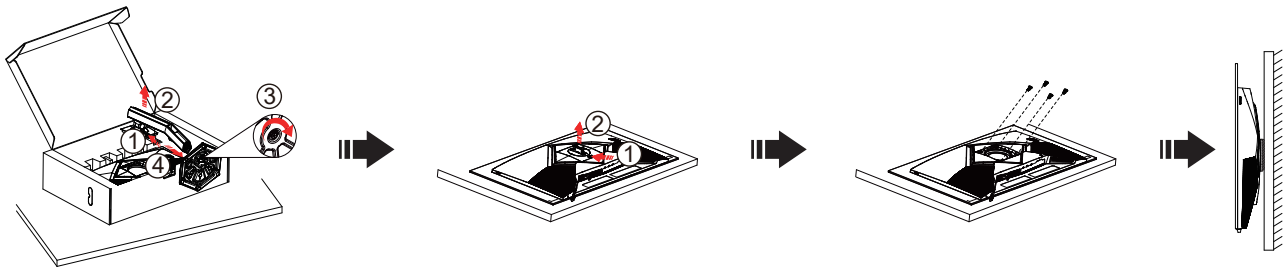
1. Collegare saldamente il cavo di alimentazione alla parte posteriore del display.
2. Spegnerne il computer e staccare il cavo di alimentazione.
3. Collegare il cavo del segnale del display al connettore video nella parte posteriore del computer.
4. Inserire il cavo di alimentazione del computer e del display in una presa elettrica nelle vicinanze.
5. Accendere il computer e il display.

Se il monitor visualizza un'immagine, l'installazione è completata. In caso contrario, fare riferimento alla sezione Risoluzione dei Problemi.

Spegnerne sempre il PC ed il monitor OLED – prima di eseguire i collegamenti – per proteggere le attrezzature.

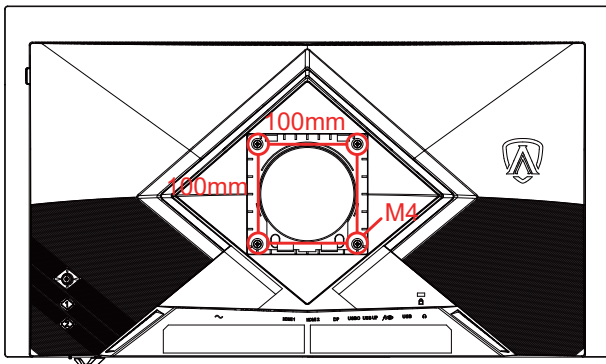
# Montaggio del supporto a muro

Preparazione al montaggio di un sostegno a muro.

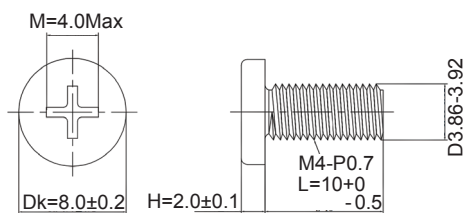


Questo monitor può essere montato su un sostegno a muro che deve essere acquistato separatamente. Scollegare l'alimentazione prima di iniziare questa procedura. Attenersi ai seguenti passaggi:

1. Rimuovere la base.
2. Inserire un cacciavite a testa piatta o un altro strumento piatto nello slot e aprire il coperchio posteriore. Seguire le istruzioni del produttore per montare il sostegno a muro.
3. Collocare il sostegno sul retro del monitor. Allineare i fori del sostegno con quelli sul retro del monitor.
4. Inserire le 4 viti nei fori e stringerle.
5. Ricollegare i cavi. Fare riferimento al manuale allegato al supporto di montaggio per le istruzioni riguardo al suo fissaggio alla parete.

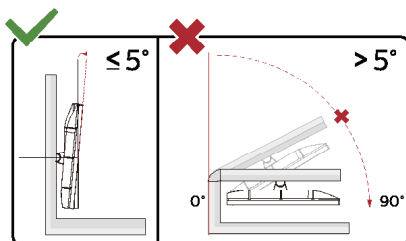


Specifiche delle viti per il supporto a parete: M4\*(10+X)mm, (X = spessore della staffa di montaggio a parete)



Nota :

I fori per le viti per il montaggio VESA non sono disponibili per tutti i modelli, verificare con il rivenditore o con il reparto ufficiale di AOC. Contattare sempre il produttore per l'installazione del supporto a parete.



\* Il design del display potrebbe variare da quello illustrato.

## ⚠ Avvertenza

- Per evitare potenziali danni allo schermo, ad esempio il distacco del pannello, assicurarsi che il monitor non si inclini verso il basso di oltre -5 gradi.
- Non premere lo schermo durante la regolazione dell'angolo del monitor. Afferrare solo la cornice.

# Funzione Adaptive-Sync

1. La funzione Adaptive-Sync è disponibile con DisplayPort/HDMI/USB C.
2. Scheda video compatibile: L'elenco di schede consigliate è indicato di seguito. Può essere controllato dal sito [www.AMD.com](http://www.AMD.com)

## Schede grafiche

- Radeon™ RX Vega serie
- Radeon™ RX 500 serie
- Radeon™ RX 400 serie
- Radeon™ R9/R7 300 serie (eccetto serie R9 370/X, R7 370/X, R7 265)
- Radeon™ Pro Duo (2016)
- Radeon™ R9 Nano serie
- Radeon™ R9 Fury serie
- Radeon™ R9/R7 200 serie (eccetto serie R9 270/X, R9 280/X)

## Processori

- AMD Ryzen™ 7 2700U
- AMD Ryzen™ 5 2500U
- AMD Ryzen™ 5 2400G
- AMD Ryzen™ 3 2300U
- AMD Ryzen™ 3 2200G
- AMD PRO A12-9800
- AMD PRO A12-9800E
- AMD PRO A10-9700
- AMD PRO A10-9700E
- AMD PRO A8-9600
- AMD PRO A6-9500
- AMD PRO A6-9500E
- AMD PRO A12-8870
- AMD PRO A12-8870E
- AMD PRO A10-8770
- AMD PRO A10-8770E
- AMD PRO A10-8750B
- AMD PRO A8-8650B
- AMD PRO A6-8570
- AMD PRO A6-8570E
- AMD PRO A4-8350B
- AMD A10-7890K
- AMD A10-7870K
- AMD A10-7850K
- AMD A10-7800
- AMD A10-7700K
- AMD A8-7670K
- AMD A8-7650K
- AMD A8-7600
- AMD A6-7400K

## Funzione compatibile NVIDIA G-SYNC

1. Questo prodotto supporta la funzione NVIDIA G-SYNC Compatible. La funzione NVIDIA G-SYNC Compatible agisce tramite DisplayPort.
2. Per vivere un'esperienza di gioco perfetta offerta dalla funzione G-SYNC, è necessario acquistare separatamente una scheda grafica GPU NVIDIA che supporti la funzione G-SYNC.

Requisiti di sistema G-Sync:

Categoria di requisiti: Monitor NVIDIA G-SYNC Compatible (Mod. compatibile)

Scheda grafica: Architettura NVIDIA Pascal o superiore (ad esempio, serie GTX 10, serie RTX)

Monitor: Monitor verificato NVIDIA con supporto per la frequenza di aggiornamento variabile (VRR)

Sistema operativo: Windows 10 o versione successiva

Cavo di collegamento: Usare DisplayPort

Per ulteriori informazioni su NVIDIA G-SYNC, visitare il sito: <https://www.nvidia.com/en-us/support>

# HDR

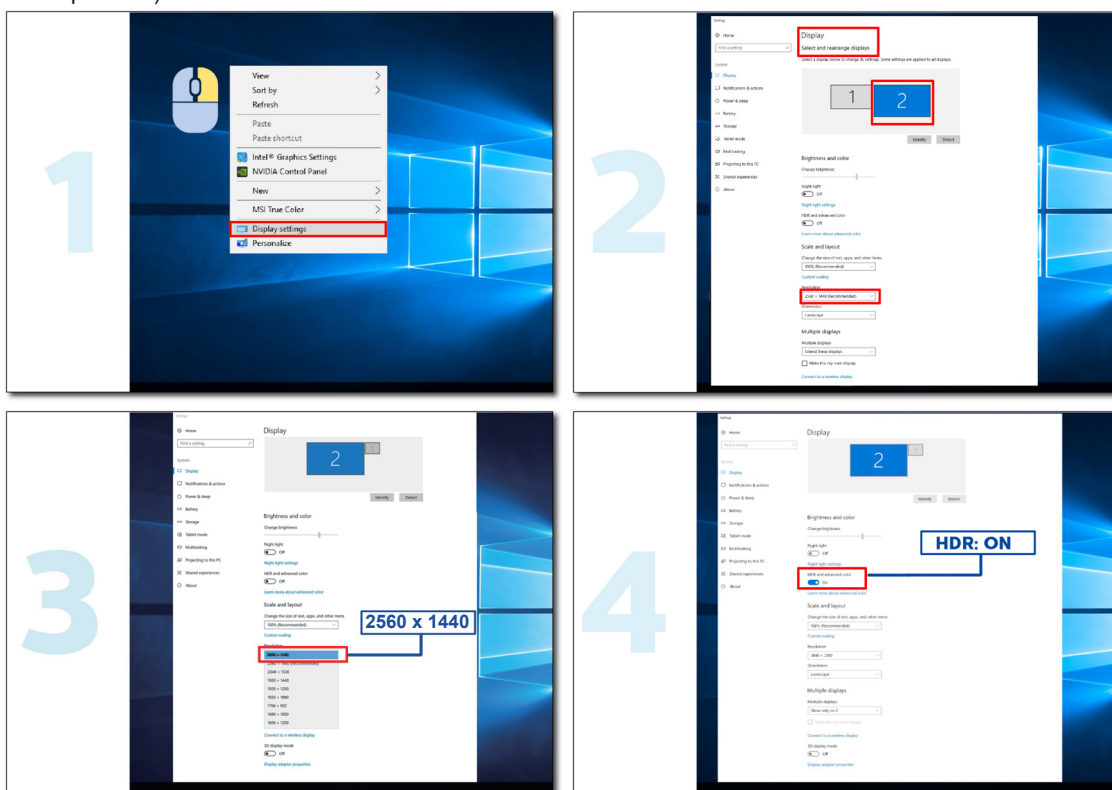
È compatibile con segnali di ingresso in formato HDR10.

Il display può attivare automaticamente la funzione HDR se il lettore e il contenuto sono compatibili. Si prega di contattare il produttore del dispositivo e il fornitore del contenuto per informazioni sulla compatibilità del dispositivo e del contenuto.

Selezionare "OFF" per la funzione HDR quando non è necessaria l'attivazione automatica.

## Nota:

1. Non è necessaria alcuna impostazione speciale per l'interfaccia DisplayPort/HDMI nelle versioni di WIN10 precedenti alla V1703.
2. È disponibile solo l'interfaccia HDMI; l'interfaccia DisplayPort non funziona nella versione WIN10 V1703.
3. 3840x2160 a 50 Hz/60 Hz/100 Hz/120 Hz è destinato all'uso su dispositivi come lettori UHD o Xbox/PS.
4. Impostazione del display:
  - a. La risoluzione del display è impostata a 2560x1440 e HDR è preimpostato su ON.
  - b. Dopo l'avvio di un'applicazione, il miglior effetto HDR si ottiene modificando la risoluzione a 2560x1440 (se disponibile).



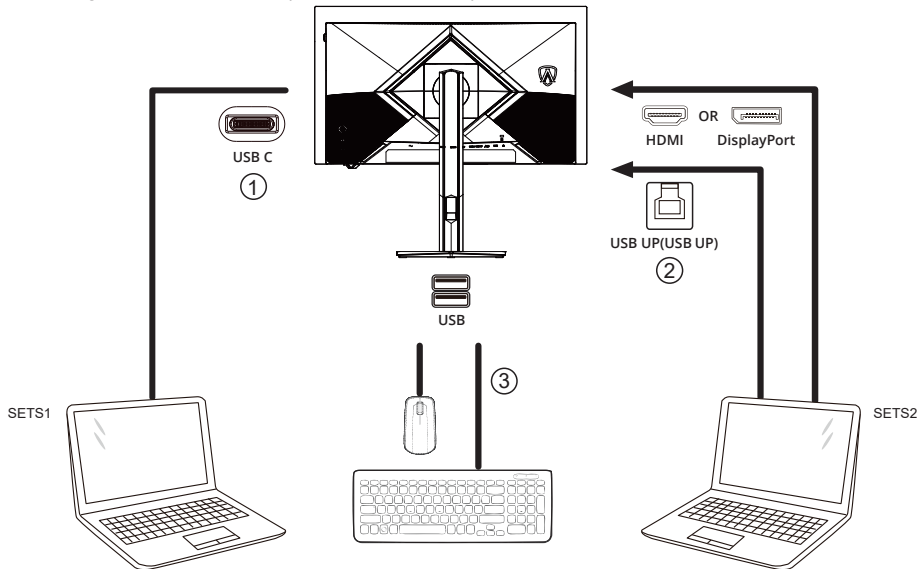
# KVM

Questo prodotto supporta la funzione KVM.

Nello stato di visualizzazione attiva, è possibile controllare due dispositivi di uscita del segnale (due computer o due laptop o un computer e un laptop) con una tastiera e un mouse impostati tramite la funzione KVM.

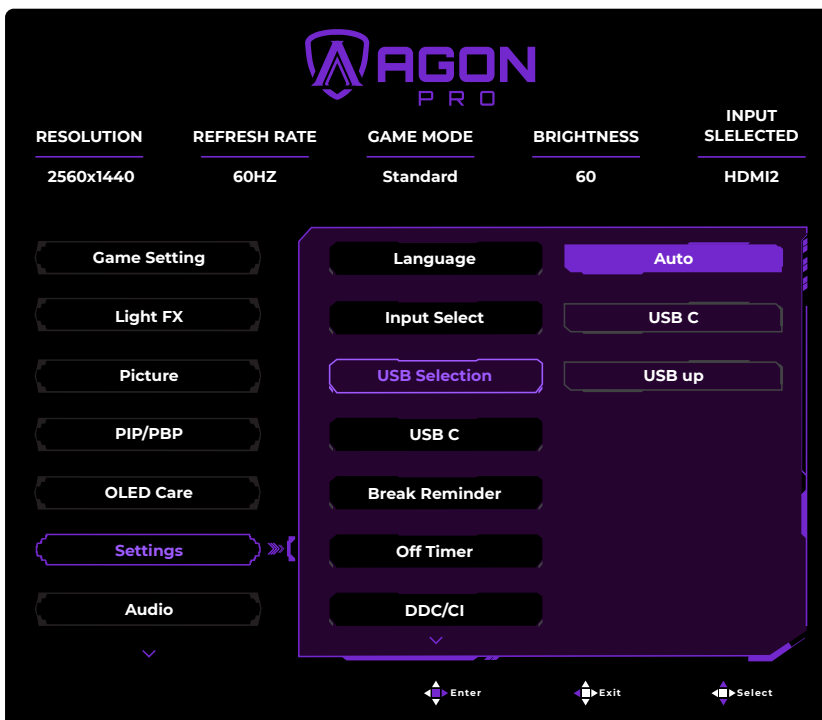
Passaggi di configurazione:

1. Collegare un (PC o notebook) al monitor tramite USB C.
2. Collegare l'altro dispositivo al monitor tramite HDMI o DisplayPort. Quindi, collegare anche questo dispositivo al monitor con USB upstream.
3. Collegare le periferiche (tastiera e mouse) al monitor tramite porta USB.



**Nota:** Il design del display potrebbe variare da quello illustrato

4. Andare al menu OSD. Impostare Auto, USB C o USB up in Impostazioni -> Selezione USB rispettivamente quando necessario.  
Se è impostato su Auto, la tastiera e il mouse collegati al monitor commutano automaticamente i dispositivi controllati in base alla sorgente del segnale visualizzata.  
Nella modalità di visualizzazione PIP/PBP, cambiare il percorso USB upstream tramite il menu OSD.



<b>USB Selection (Selezione USB)</b>	<b>Descrizione della funzione</b>
Auto	Selezionare automaticamente USB C o USB up (USB upstream), a seconda della sorgente del segnale attualmente visualizzata sullo schermo.
USB C	Fornisce la funzione USB Hub (Hub USB) tramite cavo tipo C.
USB up	Fornisce la funzione USB Hub (Hub USB) tramite cavo USB B.

# Manutenzione dello schermo

In base alle caratteristiche del prodotto OLED, la manutenzione dello schermo deve essere effettuata secondo i requisiti di seguito, in modo da ridurre il rischio di generare ritenzione di immagine.

La garanzia non copre eventuali danni derivanti dalla mancata osservanza delle seguenti istruzioni.

- **La visualizzazione di un fermo immagine deve essere evitata il più possibile.**

Un fermo immagine si riferisce a un'immagine che rimane sullo schermo per molto tempo.

Un'immagine fissa può causare danni permanenti allo schermo OLED, appare un residuo di immagine, che è la caratteristica dello schermo OLED.

È necessario attenersi ai seguenti suggerimenti per l'uso:

1. Non visualizzare a lungo le immagini fisse a schermo intero o parte dello schermo, poiché ciò causerebbe residui di immagini sullo schermo. Per evitare questo problema, ridurre la luminosità e il contrasto dello schermo in modo appropriato durante la visualizzazione di un'immagine fissa.
2. Tracce diverse rimangono sui lati sinistro e destro dello schermo e ai margini dell'immagine quando si guarda contenuto non a schermo intero per un periodo di tempo prolungato. Pertanto, non utilizzare tale modalità per lunghi periodi di tempo.
3. Quando possibile, guarda un video a schermo intero, anziché in una piccola finestra sullo schermo (come un video su una pagina del browser Internet).
4. Non applicare etichette o adesivi sullo schermo per ridurre la possibilità di danni allo schermo o residui di immagini.

- **Non è consigliabile utilizzare continuamente questo prodotto per più di 24 ore.**

Questo prodotto utilizza molte tecnologie per eliminare la possibile ritenzione dell'immagine. Si consiglia vivamente di utilizzare i valori preimpostati e di mantenere le funzioni "attive" per evitare residui di immagine sullo schermo OLED e mantenere il miglior utilizzo del display OLED.

- **LEA (Logo Extraction Algorithm) (Algoritmo di estrazione logo)**

Per ridurre il rischio di generare ritenzione dell'immagine, si consiglia di abilitare la funzione LEA.

Una volta abilitata questa funzione, lo schermo viene automaticamente ridotto per fissare la luminosità dell'area di visualizzazione, in modo da ridurre la possibile ritenzione dell'immagine.

Questa impostazione è su "On (Attiva)" per impostazione predefinita. È possibile impostarla nel menu OSD.

- **Pixel Orbiting (Nitidezza immagine)**

Per ridurre il rischio di generare ritenzione dell'immagine, si consiglia di abilitare la funzione Orbita.

Una volta abilitata questa funzione, i pixel dell'immagine si spostano circolarmente nel loro insieme una volta al secondo in una traiettoria a forma di carattere cinese "日". L'ampiezza del movimento si basa sulle impostazioni. Il carattere spostato può essere tagliato di lato. Quando si seleziona "Strongest (Forza max.)", è molto improbabile che venga generata la ritenzione dell'immagine, ma l'eventuale taglio laterale potrebbe essere più notevole. Quando si seleziona "Off", l'immagine torna alla posizione ottimale.

Questa impostazione è su "On (Attiva)" "Strongest (Forza max.)" per impostazione predefinita. È possibile impostarla nel menu OSD.

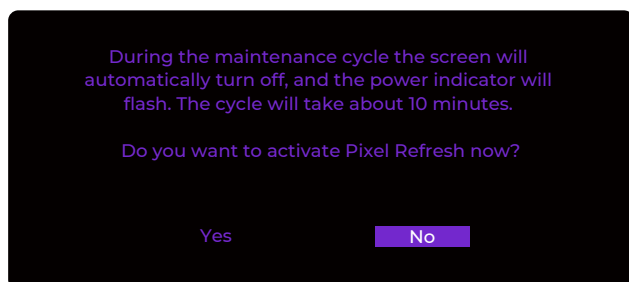
- **Pixel Refresh (Aggiornamento pixel)**

In base alle caratteristiche del pannello OLED, la ritenzione dell'immagine tende a manifestarsi quando viene visualizzata per lungo tempo un fermo immagine diviso per colori o luminosità diversi.

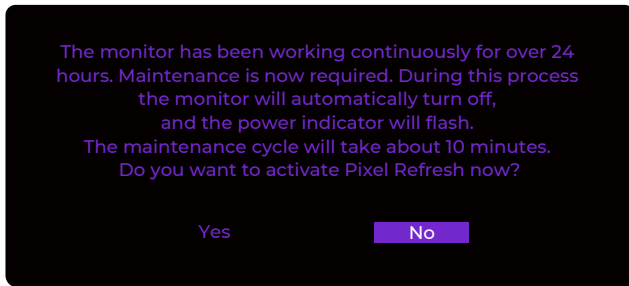
Per eliminare la ritenzione di immagine che potrebbe essere stata generata, si consiglia di eseguire di nuovo regolarmente o irregolarmente la funzione FF RS, in modo da ottenere un effetto di visualizzazione dell'immagine ideale.

Questa funzione può essere eseguita con una delle seguenti opzioni:

- 1). Nel menu OSD, abilitare manualmente "Pixel Refresh (Aggiornamento pixel)" e selezionare "Yes (Sì)" in base alla richiesta del menu.



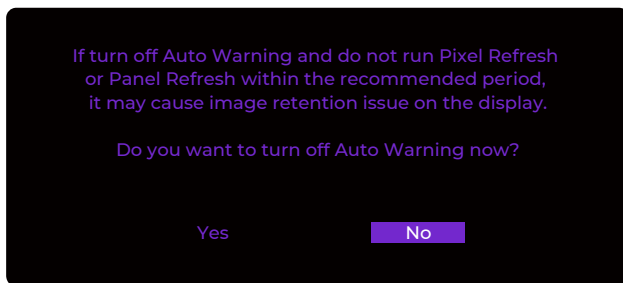
- 2). Sul monitor viene visualizzato automaticamente un menu rapido per ricordare all'utente di eseguire "Pixel Refresh (Aggiornamento pixel)" ogni 24 ore. Si consiglia di selezionare "Yes (Sì)".



Se si seleziona "No" o non viene effettuata alcuna selezione, l'avviso viene emesso una volta ogni ora finché l'utente non seleziona "Yes (Sì)". Il menu rapido si chiude automaticamente dopo circa 10 secondi.

Questa funzione rapida automatica di "Pixel Refresh (Aggiornamento pixel)" è su "On (Attivo)" per impostazione predefinita e può essere impostata nel menu OSD. Se è impostato su "Off (Disattiva)", il menu rapido automatico di "Pixel Refresh (Aggiornamento pixel)" non viene più utilizzato.

Nota speciale: La mancata esecuzione di "Pixel Refresh (Aggiornamento pixel)" nel momento consigliato aumenta il rischio di residui di immagine sullo schermo. Diversamente la copertura della garanzia potrebbe essere modificata. Procedere con cautela.



- 3). Dopo ogni 4 ore cumulative di funzionamento, se il monitor viene spento tramite l'apposito pulsante o entra in modalità standby, esegue automaticamente Screen Compensation and Correction (Compensazione e correzione dello schermo) e Pixel Refresh (Aggiornamento pixel) 15 minuti dopo.
- Il monitor esegue automaticamente prima Screen Compensation and Correction (Compensazione e correzione dello schermo), quindi Pixel Refresh (Aggiornamento pixel). Tenere acceso il monitor ed evitare di premere alcun pulsante durante il processo Screen Compensation and Correction (Compensazione e correzione dello schermo). L'indicatore di alimentazione lampeggia in bianco (bianco per 3 secondi/spento per 3 secondi) e questo processo dura circa 30 minuti. Successivamente, il monitor esegue la funzione Pixel Refresh (Aggiornamento pixel).
- L'intero processo Pixel Refresh (Aggiornamento pixel) dura circa 10 minuti. Tenere acceso il monitor ed evitare di premere i pulsanti. L'indicatore di alimentazione lampeggia in bianco (acceso per un secondo/spento per un secondo). Al termine, l'indicatore di alimentazione diventa arancione o si spegne, a indicare che il monitor è entrato in modalità standby o spento (mantenendo lo stato precedente al funzionamento).
- Se l'utente preme il pulsante di alimentazione durante il processo, l'operazione viene interrotta e il monitor ripristina l'immagine. Questo ripristino potrebbe richiedere circa 5 secondi. Nel menu OSD "Information (Informazioni)", è possibile visualizzare il numero di volte in cui è stata eseguita la funzione Pixel Refresh (Aggiornamento pixel) e il tempo di accensione dello schermo dopo l'ultimo Pixel Refresh (Aggiornamento pixel).

#### • Screen Saver (Screensaver)

Per ridurre il rischio di ritenzione dell'immagine, si consiglia di attivare la funzione Screen Saver (Screensaver). Quando si visualizzano fermi immagine per lunghi periodi di tempo, la luminosità dello schermo viene automaticamente ridotta in modo significativo per ridurre la possibile ritenzione dell'immagine. Quando viene rilevata una modifica dell'immagine, lo schermo torna alla luminosità precedente.

Questa impostazione è su "On (Attiva)" per impostazione predefinita. È possibile impostarla nel menu OSD.

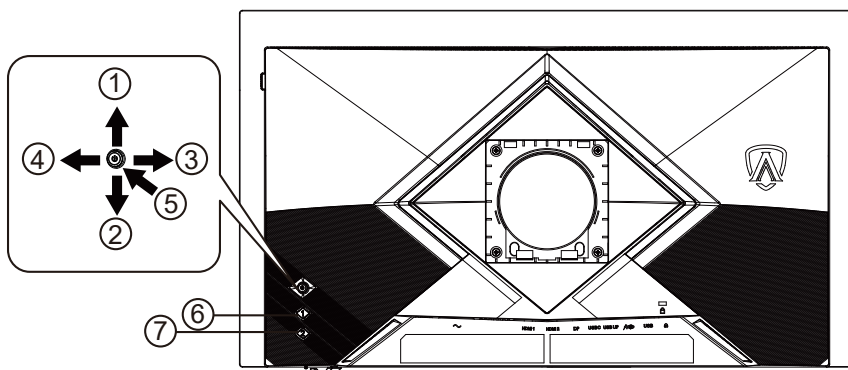
#### • Taskbar Dimmer (Dimmer barra delle applicazioni)

Per ridurre il rischio di residui dell'immagine, si consiglia di attivare la funzione Taskbar Dimmer (Dimmer barra delle applicazioni). Dopo l'attivazione, se viene rilevata un'area della barra delle applicazioni, la luminosità di tale area viene automaticamente ridotta per ridurre eventuali residui di immagine.

Questa impostazione è su "On (Attiva)" per impostazione predefinita. È possibile impostarla nel menu OSD.

# Regolazione

## Tasti di scelta



1	Up (Su)
2	Down (Giù)
3	Left (Sinistra)
4	Right (Destra)
5	Power (Alimentazione)/ Menu/ Select (Seleziona)
6	User 1 (Utente 1) (Dual Resolution (Risoluzione doppia))
7	User 2 (Utente 2) (Input Select (Selezione Input))

### Power (Alimentazione)/ Menu/ Select (Seleziona)

- Quando il monitor è spento, premere questo pulsante per accenderlo.
- Quando il monitor è acceso, premere questo pulsante per aprire il menu OSD o confermare le regolazioni della funzione, quindi tenere premuto questo pulsante per circa 2 secondi per spegnere il monitor.
- Quando il monitor è in modalità di standby, premere questo pulsante per spegnerlo.

### Up (Su)/ Down (Giù)/ Left (Sinistra)/ Right (Destra)

- Quando il menu OSD è su Off (Spento), premere il pulsante per avviare Quick Menu (Menu rapido).
- Quando il menu OSD è su On (Acceso), fare riferimento alle istruzioni del pulsante su schermo per le rispettive operazioni.
- Quando il monitor è in modalità standby, premere questo pulsante per aprire il menu "Input Select (Selezione Input)".

### User 1 (Utente 1) (Dual Resolution (Risoluzione doppia))

- Personalizzare la funzione di questo tasto di scelta rapida nel menu OSD: Dual Resolution (Risoluzione doppia), Gaming Mode, (Modalità gioco)Shadow Control (Controllo ombre), Low input Lag (Ritardo ingresso basso), Adaptive-Sync (Sincronizzazione adattiva), Dial Point (Punto di selezione), Sniper Scope (Telescopio sniper), Input Select (Selezione Input), Volume, Image Ratio (Rapporto Immagine), Pixel Refresh (Aggiornamento pixel), Light FX, Game Color (Colore gioco), Dark Boost (Aumento scuro), Sharpness (Nitidezza),Color Temp. (Colore), Color Space (Spazio colore).

L'impostazione predefinita è "Dual Resolution (Risoluzione doppia)".

- Quando il menu OSD è su Off (Spento), premere questo pulsante per aprire il menu "Dual Resolution (Risoluzione doppia)". Premere il pulsante "Left (Sinistra)" o "Right (Destra)" per selezionare la modalità di risoluzione corrispondente:

QHD 144Hz/ QHD 540Hz/ HD 720Hz (HDMI)

QHD 540Hz/ HD 720Hz (DisplayPort/ USB C)

- Quando il monitor è in modalità standby, premere questo pulsante per aprire il menu "Input Select (Selezione Input)".

### **User 2 (Utente 2) (Input Select (Selezione Input))**

- Personalizzare la funzione di questo tasto di scelta rapida nel menu OSD: Dual Resolution (Risoluzione doppia), Gaming Mode, (Modalità gioco)Shadow Control (Controllo ombre), Low input Lag (Ritardo ingresso basso), Adaptive-Sync (Sincronizzazione adattiva), Dial Point (Punto di selezione), Sniper Scope (Telescopio sniper), Input Select (Selezione Input), Volume, Image Ratio (Rapporto Immagine), Pixel Refresh (Aggiornamento pixel), Light FX, Game Color (Colore gioco), Dark Boost (Aumento scuro), Sharpness (Nitidezza),Color Temp. (Colore), Color Space (Spazio colore).

L'impostazione predefinita è "Input Select (Selezione Input)".

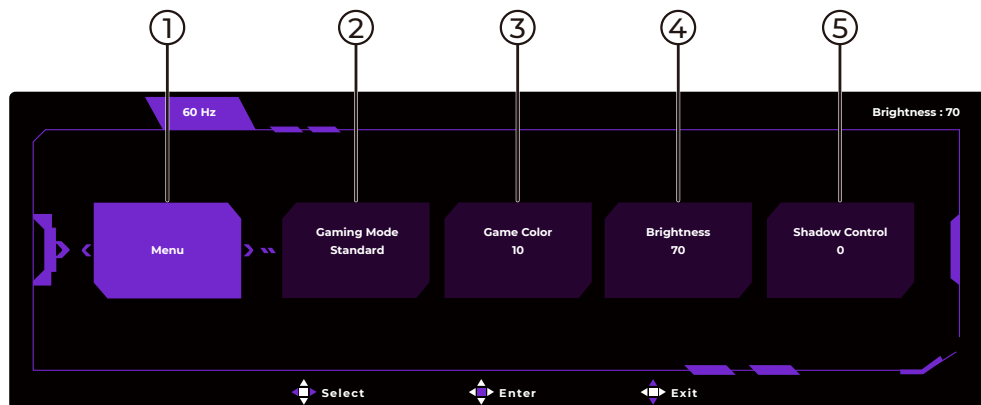
- Quando il menu OSD è su Off (Spento), premere questo pulsante per aprire il menu "Input Select (Selezione Input)". Premere il pulsante "Up (Su)" o "Down (Giù)" per selezionare la sorgente di ingresso visualizzata nella barra delle informazioni, quindi premere il pulsante "Select (Seleziona)" per passare alla sorgente selezionata.
- Quando il monitor è in modalità standby, premere questo pulsante per aprire il menu "Input Select (Selezione Input)".

### **OSD – Funzione Lock (Blocco)**

- Quando il menu OSD è su Off (Spento), tenere premuto il pulsante "Down (Giù)" per circa 10 secondi per bloccare o sbloccare il menu OSD.

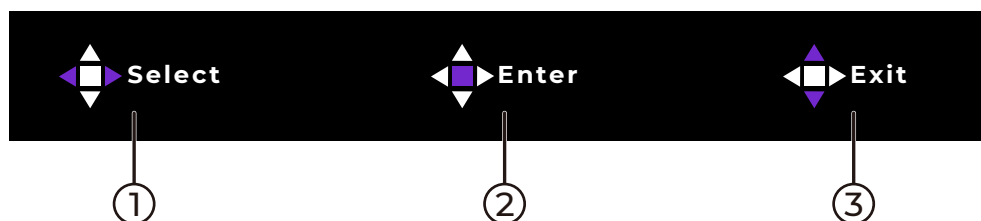
# Adjust OSD Menu (Regolare OSD Menu)

## Quick Menu (Menu rapido)



1	Menu	Aprire il menu principale OSD.
2	Quick Menu 1 (Menu rapido 1) Gaming Mode (Modalità giochi)	User Quick Menu 1 (Menu rapido 1 utente). L'impostazione predefinita è Gaming Mode (Modalità giochi).
3	Quick Menu 2 (Menu rapido 2) Game Color (Colore giochi)	User Quick Menu 2 (Menu rapido 2 utente). L'impostazione predefinita è Game Color (Colore giochi).
4	Quick Menu 3 (Menu rapido 3) Brightness (Luminosità)	User Quick Menu 3 (Menu rapido 3 utente). L'impostazione predefinita è Brightness (Luminosità).
5	Quick Menu 4 (Menu rapido 4) Shadow Control (Controllo ombre)	User Quick Menu 4 (Menu rapido 4 utente). L'impostazione predefinita è Shadow Control (Controllo ombre).

## Button Operation Guide (Guida al funzionamento dei pulsanti)



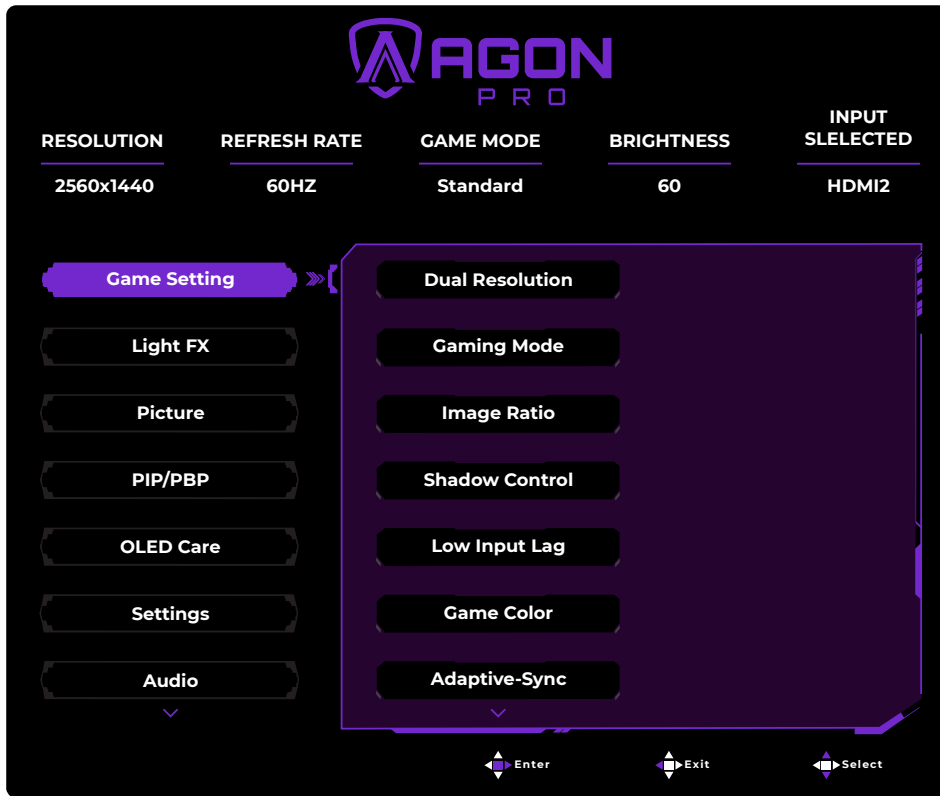
1	Select (Seleziona)	In base alle istruzioni del pulsante viola nel menu OSD, premere il pulsante corrispondente per selezionare il menu che si desidera regolare o per effettuare delle regolazioni.
2	Enter (Invio)	In base alle istruzioni del pulsante viola nel menu OSD, premere il pulsante corrispondente per confermare la selezione e passare al menu secondario successivo, oppure per confermare una regolazione del menu.
3	Exit (Esci)	In base alle istruzioni del pulsante viola nel menu OSD, premere il pulsante corrispondente per tornare al livello di menu precedente o per uscire completamente dal menu.

### Nota:

La funzione del pulsante di navigazione a 5 direzioni potrebbe variare a seconda dei diversi livelli o opzioni del menu OSD. Utilizzarla in base alle istruzioni del pulsante viola nel menu OSD.

# Menu OSD

## Game Setting (Impostazione gioco)



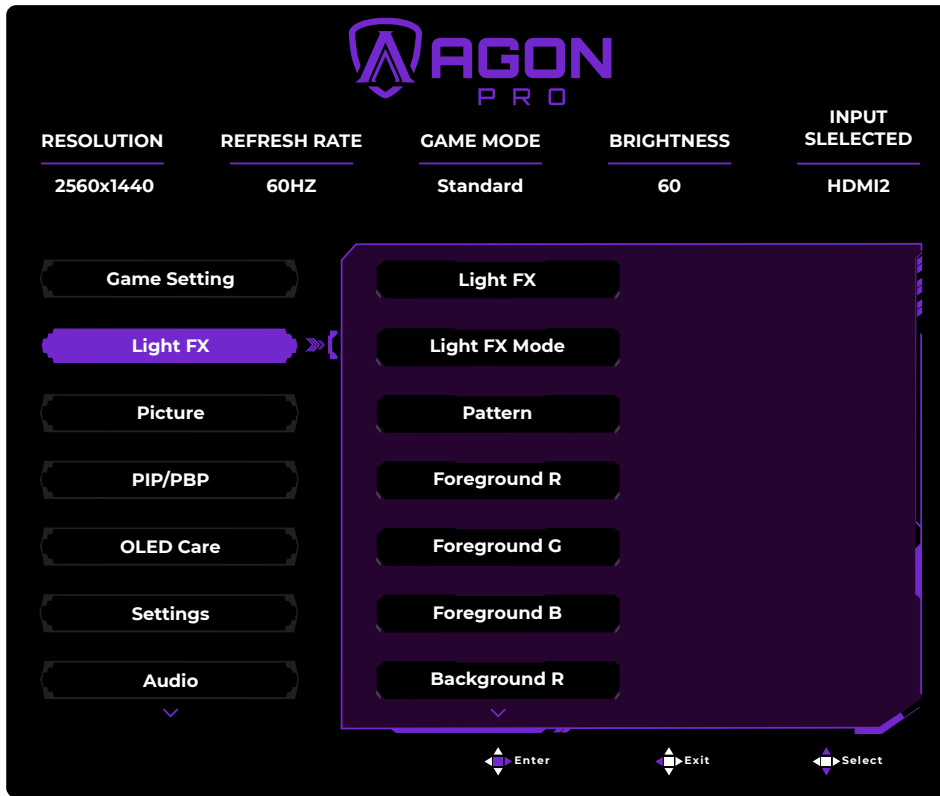
Dual Resolution (Risoluzione doppia)	QHD 144Hz/ QHD 540Hz/ HD 720Hz	Impostare la modalità Dual Resolution (Risoluzione doppia) in base alle esigenze. <b>Nota:</b> QHD 144 Hz è compatibile solo con l'interfaccia HDMI, opzionale quando è presente un segnale HDMI in ingresso.
Gaming Mode (Modalità gioco)	Standard	Migliora la leggibilità per i giochi web e per dispositivi mobili adatti.
	FPS	Per giochi FPS (First Person Shooters). Migliora i dettagli del livello del nero nei temi scuri.
	RTS	Per giochi RTS (Real Time Strategy). Migliora la qualità dell'immagine.
	Racing (Corsa)	Per giochi Racing (Corsa). Fornisce il miglior tempo di risposta e un'elevata saturazione di colori.
	Gamer 1 (Giocatore 1)	Impostazioni preferite dell'utente salvate come Gamer 1 (Giocatore 1).
	Gamer 2 (Giocatore 2)	Impostazioni preferite dell'utente salvate come Gamer 2 (Giocatore 2).
	Gamer 3 (Giocatore 3)	Impostazioni preferite dell'utente salvate come Gamer 3 (Giocatore 3).

Image Ratio (Rapporto Immagine)	Full (16:9) (Intero (16:9))/ 1:1(16:9)/ Full (Square) (Intero (Quadrato))/ 1:1 (Square) (1:1 (Quadrato))/ Aspect (Proporzioni)/ 24,5"	Selezionare Image Ratio (Rapporto Immagine). Full (16:9) (Intero (16:9)): Ridimensiona l'immagine in ingresso a schermo intero. Adatto per immagini con proporzioni 16:9. 1:1 (16:9): Visualizza l'immagine in ingresso alla sua risoluzione nativa senza ridimensionamento. Full (Square) (Intero (quadrato)): La risoluzione preimpostata è 1280x960. Ridimensiona l'immagine in ingresso a schermo intero. 1:1 (Square) (1:1 (Quadrato)): La risoluzione preimpostata è 1280x960. Visualizza l'immagine in ingresso alla sua risoluzione nativa senza ridimensionamento. Aspect (Proporzioni): La risoluzione preimpostata è 1280x960. L'immagine viene ridimensionata per riempire lo schermo più possibile, mantenendo le proporzioni originali e senza distorsioni geometriche. Adatto per immagini con proporzioni 4:3. 24,5": Visualizza un'area dello schermo da 24,5" solo al centro dello schermo.
Shadow Control (Controllo ombre)	0-20	Il valore predefinito di Controllo ombra è 0, quindi l'utente finale può regolare da 0 a 20 incrementi per un'immagine più chiara. Se l'immagine è troppo scura per vedere chiaramente i dettagli, regolare da 0 a 20 per un'immagine chiara.
Low input Lag (Ritardo ingresso basso)	Off (Disattiva)/On (Attivo)	L'arresto del buffer del frame può ridurre il ritardo di input. <b>Nota:</b> La funzione Low input Lag (Ritardo ingresso basso) è su On (Acceso) per impostazione predefinita e non può essere regolata quando Adaptive-Sync (Sincronizzazione adattiva) è su On (Acceso).
Game Color (Colore gioco)	0-20	Game Color (Colore giochi) fornisce un livello 0-20 per regolare la saturazione per ottenere una migliore immagine.
Adaptive-Sync	Off (Disattiva) / On (Attivo)	Disabilitare o abilitare Adaptive-Sync. Promemoria di esecuzione della sincronizzazione adattiva: Quando la funzione Sincronizzazione adattiva è abilitata, in alcuni ambienti di gioco potrebbero essere lampeggianti.
Dial Point (Punto di selezione)	Off (Disattiva)/ Dynamic (Dinamico)/ On (Attivo)	Attivare o disattivare la funzione Dial Point (Punto di selezione) del gioco. La funzione Dial Point (Punto di selezione) del gioco è automaticamente su Off (Spento) quando il monitor è su On (Acceso) o Off (Spento). Quando la funzione Dial Point (Punto di selezione) è su On (Acceso), Dial Point (Punto di selezione) viene visualizzato al centro dello schermo per aiutare i giocatori a mirare con precisione durante i giochi FPS.
Sniper Scope	Off (Disattiva) / 1.0/ 1.5/ 2.0	Ingrandire localmente per rendere più facile il target durante le riprese.
Frame Counter (Contatore di fotogrammi)	Off (Disattiva)/ Rightup (In alto a destra)/ Right-Down (In basso a destra)/ Left-Down (In basso a sinistra)/ Left-Up (In alto a sinistra)	Frequenza V del display sull'angolo selezionato.

**Nota:**

- 1). Quando la "HDR Mode (Modalità HDR)" sotto "Picture (Immagine)" è abilitata, gli elementi "Shadow Control (Controllo ombre)" e "Game Color (Colore gioco)" non possono essere regolati.
- 2). Quando "HDR" sotto "Picture (Immagine)" è impostato su "DisplayHDR", gli elementi "Gaming Mode (Modalità gioco)", "Shadow Control (Controllo ombre)" e "Game Color (Colore gioco)" non possono essere regolati.  
Quando "HDR" sotto "Picture (Immagine)" è impostato su "HDR Peak (Picco HDR)", "HDR Picture (HDR Immagine)", "HDR Movie (HDR Film)" o "HDR Game (HDR Giochi)", gli elementi "Gaming Mode (Modalità gioco)", "Game Color (Colore gioco)" non possono essere regolati.
- 3). Quando lo "Color Space (Spazio colore)" sotto "Picture (Immagine)" è impostato su "sRGB" o "DCI-P3", gli elementi "Shadow Control (Controllo ombre)" e "Game Color (Colore gioco)" non possono essere regolati.
- 4). Quando "Dual Resolution (Risoluzione doppia)" è impostato su "QHD 144Hz", gli elementi "Full (Square) (Intero (Quadrato))", "1:1 (Square) (1:1 (Quadrato))", "Aspect (Proporzioni)" e "24,5"" non possono essere regolati.  
Quando "Dual Resolution (Risoluzione doppia)" è impostato su "HD 720Hz", gli elementi "1:1(16:9)", "Full (Square) (Intero (Quadrato))", "1:1 (Square) (1:1 (Quadrato))", "Aspect (Proporzioni)" e "24,5"" non possono essere regolati.
- 5). Quando lo "Image Ratio (Rapporto Immagine)" è impostato su "Full (Square) (Intero (quadrato))", "1:1 (Square) (1:1 (Quadrato))", "Aspect (Proporzioni)" o "24,5"", gli elementi "Dual Resolution (Risoluzione doppia) (QHD 144Hz)" non possono essere regolati.  
Quando lo "Image Ratio (Rapporto Immagine)" è impostato su "1:1(16:9)", "1:1 (Square) (1:1 (Quadrato))", "Aspect (Proporzioni)" o "24,5"", gli elementi "Adaptive-Sync" non possono essere regolati.

## Light FX

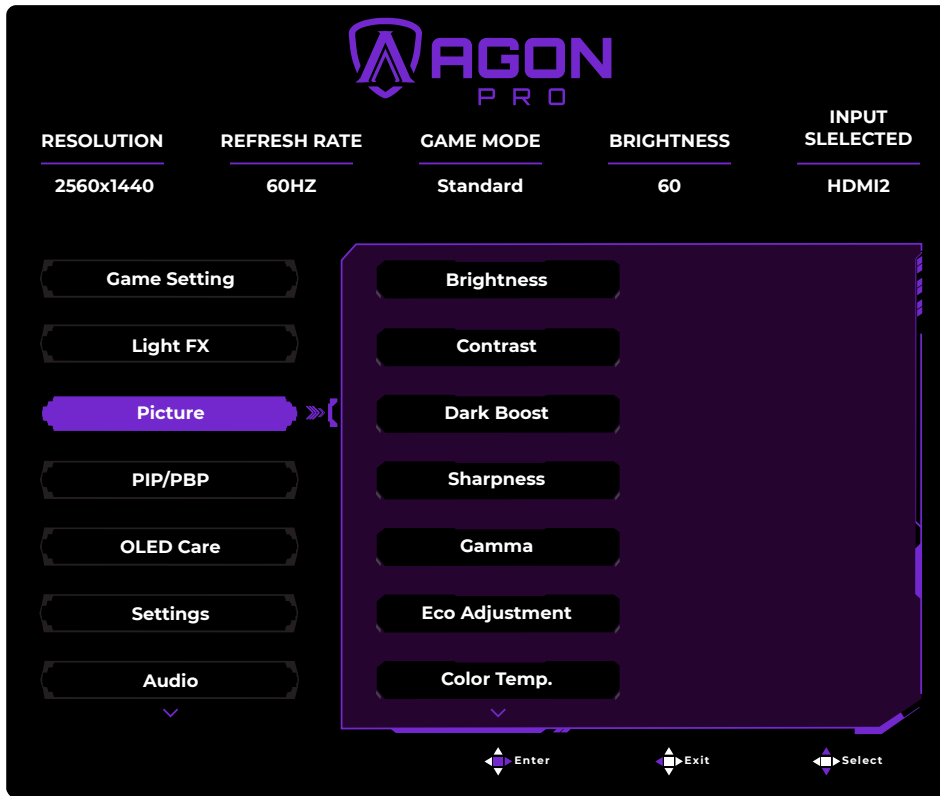


Light FX	Off (Disattiva)/ Low (Ridotto)/ Medium (Medie)/ Strong (Forte)	Selezionare l'intensità degli Effetti luce.
Light FX Mode (Modalità Light FX)	Audio1/ Audio2/ Static (Statico)/ Dark Point Sweep (Spostamento semplice)/ Gradient Shift (Spostamento gradiente)/ Spread Fill (Riempimento semplice)/ Drip Fill (Riempimento univoco)/ Spreading Drip Fill (Riempimento biunivoco)/ Breathing (Lampeggio)/ Light Point Sweep (Punto di movimento)/ Zoom/ Rainbow (Arcobaleno)/ Wave (Onda)/ Flashing (Lampeggio)/ Demo	Selezionare la modalità Effetti luce
Pattern (Pattern)	Red (Rosso)/ Green (Verde)/ Blue (Blu)/ Rainbow (Arcobaleno)/ User Define (Definito dall'utente)	Selezionare il motivo degli Effetti luce
Foreground R (Primo piano R)	0-100	L'utente può regolare il colore del primo piano degli Effetti luce quando il motivo è impostato su definito dall'utente
Foreground G (Primo piano G)		
Foreground B (Primo piano B)		
Background R (Sfondo R)	0-100	L'utente può regolare il colore dello sfondo degli Effetti luce quando il motivo è impostato su definito dall'utente
Background G (Sfondo G)		
Background B (Sfondo B)		

### Nota:

La funzione Dynamic Lighting (Illuminazione dinamica) è supportata su Windows 11. Quando il monitor è collegato a un PC Windows 11 tramite un cavo USB upstream, andare su Desktop → Personalization (Personalizza) → Dynamic Lighting (Illuminazione dinamica) e abilitare "Use Dynamic Lighting on my devices (Usa l'illuminazione dinamica nei miei dispositivi)" e "Compatible apps in the foreground always control lighting effects (Le app compatibili in primo piano controllano sempre l'illuminazione)". Ciò consente al sistema Windows 11 di controllare gli effetti di illuminazione di Light FX. Di conseguenza, l'opzione "Light FX" nel menu OSD viene disattivata e non è disponibile per la regolazione.

## Picture (Immagine)



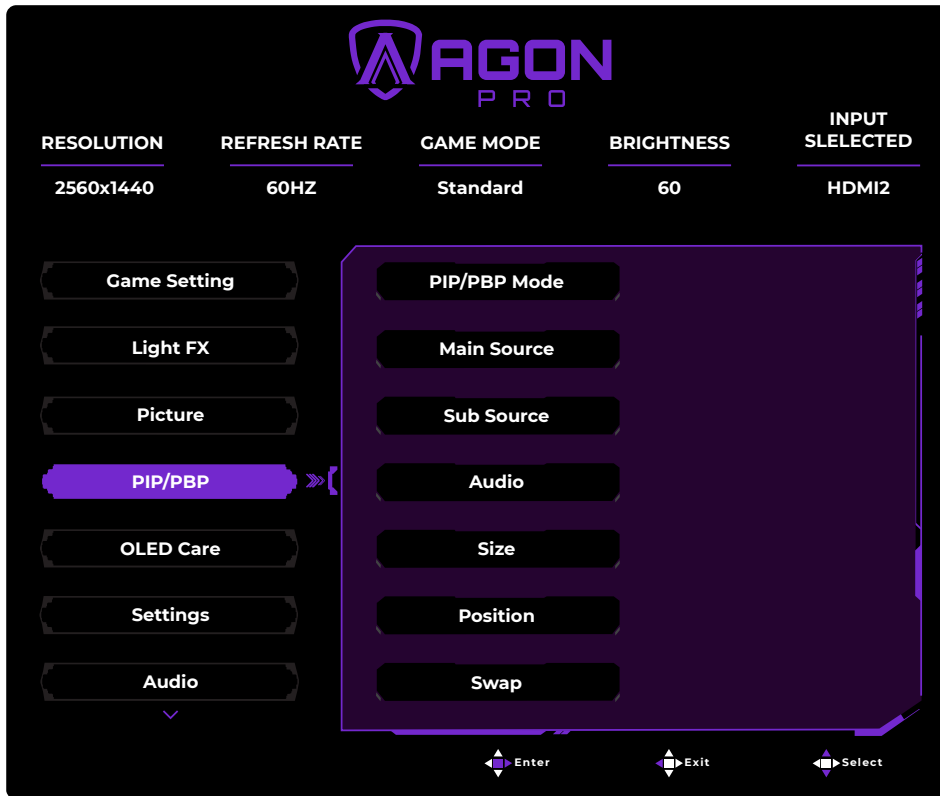
Brightness (Luminosità)	0-100	Regolazione illuminazione
Contrast (Contrasto)	0-100	Contrasto da registro digitale.
Dark Boost (Aumento scuro)	Off (Disattiva) / Level 1 (Livello 1) / Level 2 (Livello 2) / Level 3 (Livello 3)	Migliorare i dettagli dello schermo nell'area scura o luminosa per regolare la luminosità nell'area luminosa e assicurarsi che non sia troppo satura.
Sharpness (Nitidezza)	0-100	Regolazione della nitidezza.
Gamma	1.8/ 2.0/ 2.2/ 2.4/ 2.6	Regolare Gamma.
Eco Adjustment (Regolazione Eco)	Standard	Modalità standard
	Text (Testo)	Modalità di testo
	Internet	Modalità Internet
	Game (Giochi)	Modalità giochi
	Movie (Film)	Modalità Film
	Sports (Sport)	Modalità Sport
	Reading (Lettura)	Modalità Lettura
Color Temp. (Colore)	6500K/ 7300K/ 9300K/ User Define (Definito dall'utente)	Regolare Temp. colore. <b>Nota:</b> Selezionare Definito dall'utente per regolare i colori RGB.
Red (Rosso)	0-100	Guadagno rosso da registro digitale
Green (Verde)	0-100	Guadagno verde da registro digitale.
Blue (Blu)	0-100	Guadagno blu da registro digitale.
R.Saturation (Saturazione R)	0-100	Regolare Saturazione R.
G.Saturation (Saturazione G)	0-100	Regolare Saturazione G.
B.Saturation (Saturazione B)	0-100	Regolare Saturazione B.
C.Saturation (Saturazione C)	0-100	Regolare Saturazione C.

M.Saturation (Saturazione M)	0-100	Regolare Saturazione M.
Y.Saturation (Saturazione Y)	0-100	Regolare Saturazione Y.
R.Hue (Tonalità R)	0-100	Regolare Tonalità R.
G.Hue (Tonalità G)	0-100	Regolare Tonalità G.
B.Hue (Tonalità B)	0-100	Regolare Tonalità B.
C.Hue (Tonalità C)	0-100	Regolare Tonalità C.
M.Hue (Tonalità M)	0-100	Regolare Tonalità M.
Y.Hue (Tonalità Y)	0-100	Regolare Tonalità Y.
HDR	Off (Disattiva)	Impostare il profilo HDR in base alle proprie esigenze di utilizzo. <b>Nota:</b> Quando viene rilevato contenuto HDR, l'opzione HDR viene visualizzata per la regolazione.
	DisplayHDR	
	HDR Peak (Picco HDR)	
	HDR Picture (HDR Immagine)	
	HDR Movie (HDR Film)	
	HDR Game (HDR Giochi)	
HDR Mode (Modalità HDR)	Off (Disattiva)	Ottimizzato per il colore e il contrasto dell'immagine, che simula mostrando l'effetto HDR. <b>Nota:</b> Quando non viene rilevato contenuto HDR, l'opzione Modalità HDR viene visualizzata per la regolazione.
	HDR Picture (HDR Immagine)	
	HDR Movie (HDR Film)	
	HDR Game (HDR Giochi)	
Color Space (Spazio colore)	Panel Native (Pannello nativo)	Pannello dello spazio colore standard.
	sRGB	Spazio colore sRGB.
	DCI-P3	Spazio colore DCI-P3.
LowBlue Mode (Modalità blu basso)	Off (Disattiva)	Diminuire l'onda di luce blu controllando la temperatura del colore.
	Multimedia	
	Internet	
	Office (Ufficio)	
	Reading(Lettura)	

**Nota:**

- Quando la "HDR Mode (Modalità HDR)" è abilitata, gli elementi "Contrast (Contrasto)", "Dark Boost (Aumento scuro)", "Gamma", "Eco Adjustment (Regolazione Eco)", "Color Temp. (Colore)", "6-Axis Color Saturation/Hue (Saturazione/Tinta colore a 6 assi)", "Color Space (Spazio colore)" e "LowBlue Mode (Modalità blu basso)" non possono essere regolati.
- Quando "HDR" è impostato su "DisplayHDR", tutti gli elementi sotto "Picture (Immagine)", eccetto "HDR" e "Sharpness (Nitidezza)", non possono essere regolati.  
Quando "HDR" è impostato su "HDR Peak (Picco HDR)", "HDR Picture (HDR Immagine)", "HDR Movie (HDR Film)" o "HDR Game (HDR Giochi)", gli elementi "Gamma", "Eco Adjustment (Regolazione Eco)", "Color Temp. (Colore)", "6-Axis Color Saturation/Hue (Saturazione/Tinta colore a 6 assi)", "Color Space (Spazio colore)" e "LowBlue Mode (Modalità blu basso)" non possono essere regolati.
- Quando lo "Color Space (Spazio colore)" è impostato su "sRGB" o "DCI-P3", gli elementi "Contrast (Contrasto)", "Dark Boost (Aumento scuro)", "Gamma", "Eco Adjustment (Regolazione Eco)", "Color Temp. (Colore)", "6-Axis Color Saturation/Hue (Saturazione/Tinta colore a 6 assi)", "HDR Mode (Modalità HDR)" e "LowBlue Mode (Modalità blu basso)" non possono essere regolati.
- Quando la "Eco Adjustment (Regolazione Eco)" è impostata su "Reading (Lettura)", gli elementi "Contrast (Contrasto)", "Dark Boost (Aumento scuro)", "Color Temp. (Colore)", "6-Axis Color Saturation/Hue (Saturazione/Tinta colore a 6 assi)", "Color Space (Spazio colore)" e "LowBlue Mode (Modalità blu basso)" non possono essere regolati.
- Quando la "Gaming Mode (Modalità gioco)" nelle "Game Setting (Impostazione gioco)" è impostata su una modalità diversa da "Standard", gli elementi "Eco Adjustment (Regolazione Eco)", "6-Axis Color Saturation/Hue (Saturazione/Tinta colore a 6 assi)", "HDR Mode (Modalità HDR)" e "Color Space (Spazio colore)" non possono essere regolati.
- A causa delle limitazioni del sistema Windows, HDR potrebbe non essere attivato quando la profondità di colore del display è pari o inferiore a 8 bpc+YCbCr422.

## PIP/PBP



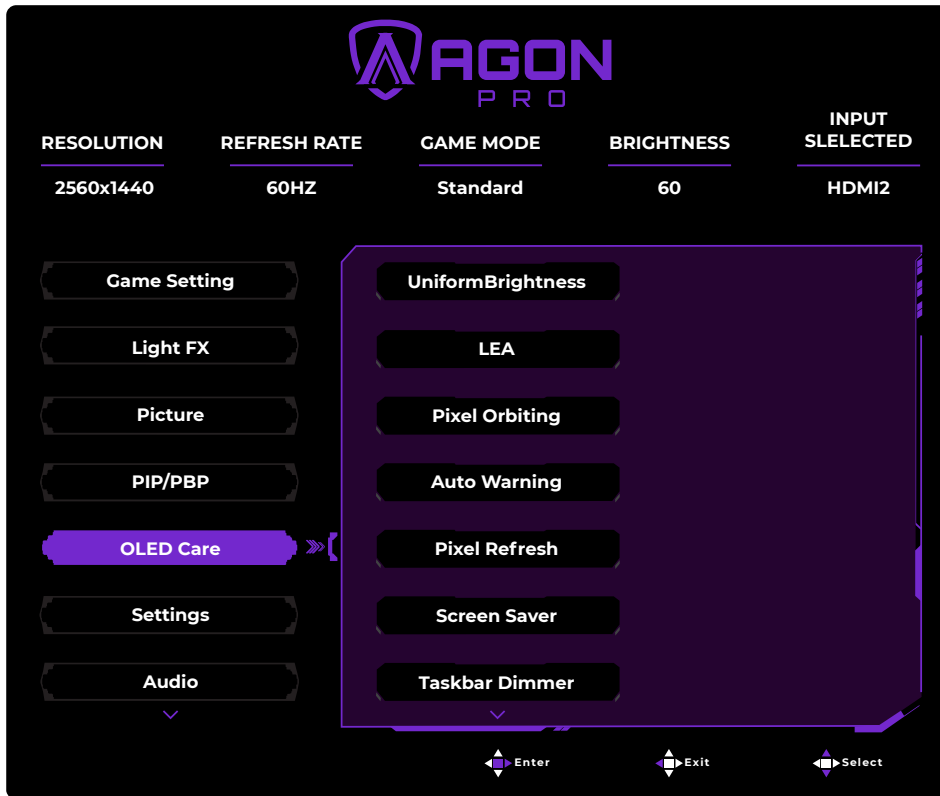
PIP/PBP Mode (Modalità PIP/PBP)	Off (Disattiva)/ PIP/ PBP	Disabilitare o abilitare le funzioni PIP e PBP.
Main Source (Origine principale)	HDMI1/ HDMI2/ DisplayPort/ USB C	Selezionare la sorgente dello schermo principale.
Sub Source (Origine secondaria)	HDMI1/ HDMI2/ DisplayPort/ USB C	Selezionare la sorgente dello schermo secondario.
Audio	Main Source (Origine principale)	Selezionare l'uscita audio per lo schermo principale o secondario.
	Sub Source (Origine secondaria)	
Size (Dimensioni)	Small (Piccolo)/ Middle (Medio)/ Large (Grande)	Selezionare le dimensioni dello schermo secondario.
Position (Posizione)	Right-up (Destra-Alto)	Selezionare la posizione dello schermo secondario.
	Right-down (Destra-Basso)	
	Left-up (Sinistra-Alto)	
	Left-down (Sinistra-Basso)	
Swap (Cambia)	On (Attivo): Cambia	Cambiare la sorgente dello schermo
	Off (Disattiva): Nessuna azione	

### Nota:

- Quando "HDR" nel menu "Picture (Immagine)" è impostato su qualsiasi stato diverso da "Off (Disattiva)", tutte le voci sotto il menu "PIP/PBP" diventa non disponibile per la regolazione.
- Quando PIP è su On (Acceso): per sorgenti HDMI/DisplayPort/USB C, la risoluzione preimpostata è 2560x1440 a 60 Hz, con una risoluzione supportata massima di 2560x1440 a 144 Hz; quando PBP è su On (Acceso): per sorgenti HDMI/DisplayPort/USB C, la risoluzione preimpostata è 1280x1440 a 60 Hz, con una risoluzione supportata massima di 1280x1440 a 360 Hz.
- Quando PBP/PIP è su On (Acceso), la compatibilità della sorgente di ingresso per gli schermi principale/secondario è quella mostrata nella seguente tabella:

PBP/PIP		Main Source (Origine principale)			
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort	USB C
Sub Source (Origine secondaria)	HDMI1	V	V	V	V
	HDMI2	V	V	V	V
	DisplayPort	V	V	V	V
	USB C	V	V	V	V

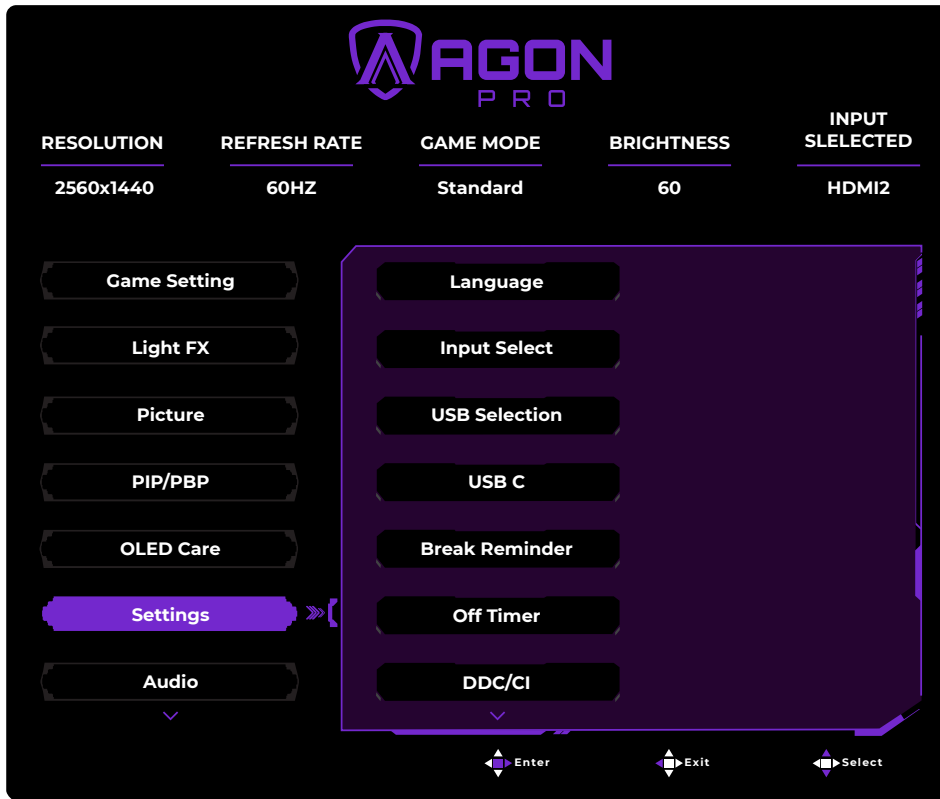
## OLED Care (Cura OLED)



Uniform Brightness (Luminosità uniforme)	Off (Disattiva)/ On (Attivo)	Abilitando la funzione Uniform Brightness (Luminosità uniforme), si attiva la stabilizzazione della luminosità massima per i contenuti SDR, mantenendo una luminanza costante anche quando le dimensioni della finestra bianca cambiano.
LEA (Logo Extraction Algorithm) (Algoritmo di estrazione logo)	Off (Disattiva)/ On (Attivo)	Viene utilizzato per attivare la funzione LEA per ridurre il rischio di generare ritenzione dell'immagine. Impostazioni delle funzioni consigliate: "On (Attivo)". Una volta abilitata questa funzione, lo schermo viene automaticamente ridotto per fissare la luminosità dell'area di visualizzazione, in modo da ridurre la possibile ritenzione dell'immagine.
Pixel Orbiting (Nitidezza immagine)	Off (Disattiva)	Viene utilizzato per attivare la funzione Orbita per ridurre il rischio di generare ritenzione dell'immagine. Impostazione della funzione consigliata: "On (Attivo)". Una volta abilitata questa funzione, i pixel dell'immagine si muovono circolarmente nel loro intero. L'ampiezza del movimento si basa sulle impostazioni. Il carattere spostato può essere tagliato di lato. Quando si seleziona "Strongest (Forza max.)", è molto improbabile che venga generata la ritenzione dell'immagine, ma l'eventuale taglio laterale potrebbe essere più notevole.
	Weak (Debole)	
	Medium (Medio)	
	Strong (Forte)	
	Strongest (Forza max.)	

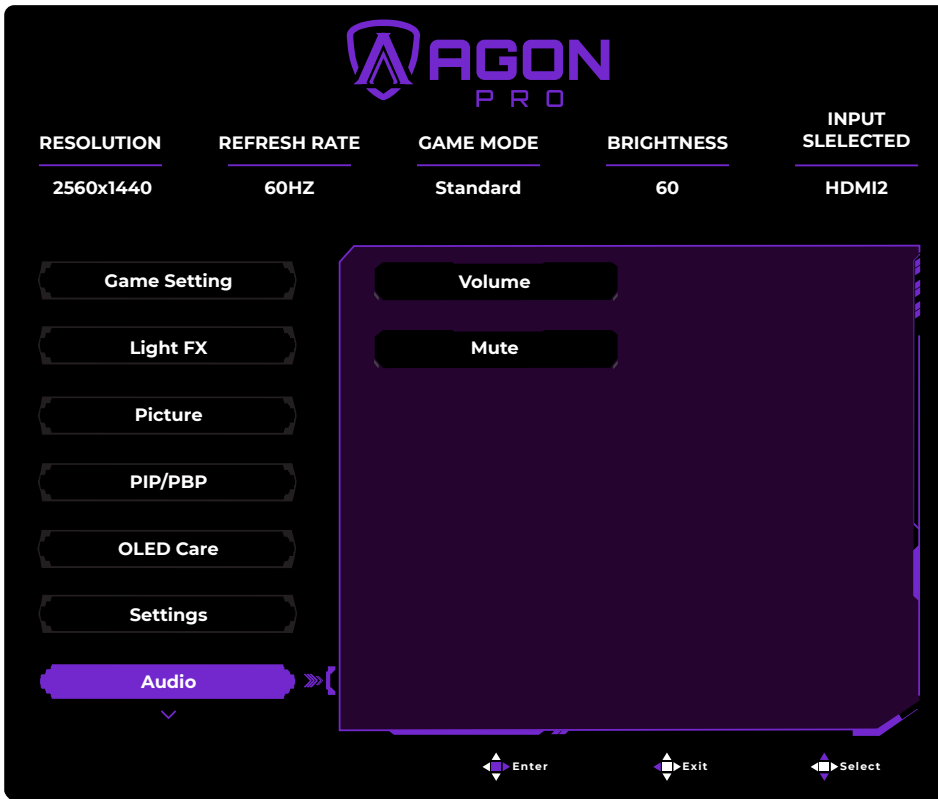
<p>Auto Warning (Avvertenza automatica)</p>	<p>Off (Disattiva)/ On (Attivo)</p>	<p>Abilitare/disabilitare la funzione "Pixel Refresh (Aggiornamento pixel)" di Avvertenza automatica.</p> <p>Il monitor visualizza automaticamente una "Auto Warning (Avvertenza automatica)" ogni 24 ore di utilizzo cumulativo per ricordare all'utente di eseguire il processo "Pixel Refresh (Aggiornamento pixel)".</p> <p>Selezionare "Off (Disattiva)" per arrestare Avvertenza automatica per "Pixel Refresh (Aggiornamento pixel)". Tuttavia, se non viene rispettato il tempo consigliato per l'esecuzione di "Pixel Refresh (Aggiornamento pixel)", potrebbe aumentare il rischio di ritenzione dell'immagine sullo schermo. Procedere con cautela.</p>
<p>Pixel Refresh (Aggiornamento pixel)</p>	<p>Off (Disattiva)/ On (Attivo)</p>	<p>Viene utilizzato per abilitare ed eseguire Screen Compensation and Correction (Compensazione e correzione dello schermo) e Pixel Refresh (Aggiornamento pixel) per eliminare la ritenzione di immagine che è stata generata.</p> <p>Dopo l'attivazione, selezionare "Yes (Sì)" in base alle istruzioni del menu e il monitor esegue automaticamente prima Screen Compensation and Correction (Compensazione e correzione dello schermo), quindi Pixel Refresh (Aggiornamento pixel). Al termine, il monitor torna allo stato acceso.</p>
<p>Screen Saver (Screensaver)</p>	<p>Off (Disattiva)/ On (Attivo)</p>	<p>Per ridurre il rischio di ritenzione dell'immagine, si consiglia di abilitare la funzione Screen Saver (Screensaver).</p> <p>Quando un fermo immagine viene visualizzato per un periodo prolungato, la luminosità dello schermo diminuisce automaticamente in modo significativo per ridurre la potenziale ritenzione dell'immagine. Lo schermo ripristina il livello di luminosità precedente non appena viene rilevata una modifica nell'immagine.</p>
<p>Taskbar Dimmer (Dimmer barra delle applicazioni)</p>	<p>Off (Disattiva)/ On (Attivo)</p>	<p>Abilitando la funzione Taskbar Dimmer (Dimmer barra delle applicazioni) consente di ridurre il rischio di ritenzione dell'immagine.</p> <p>Si consiglia di impostarla su "On (Attivo)". Se abilitata, lo schermo riduce automaticamente la luminosità dell'area della barra delle applicazioni per ridurre la potenziale ritenzione dell'immagine.</p>
<p>Zero Frame Delay (Ritardo fotogrammi zero)</p>	<p>Off (Disattiva)/ On (Attivo)</p>	<p>Se abilitata, riduce la latenza dell'immagine e migliora i tempi di risposta.</p>

## Settings (Impostazioni)



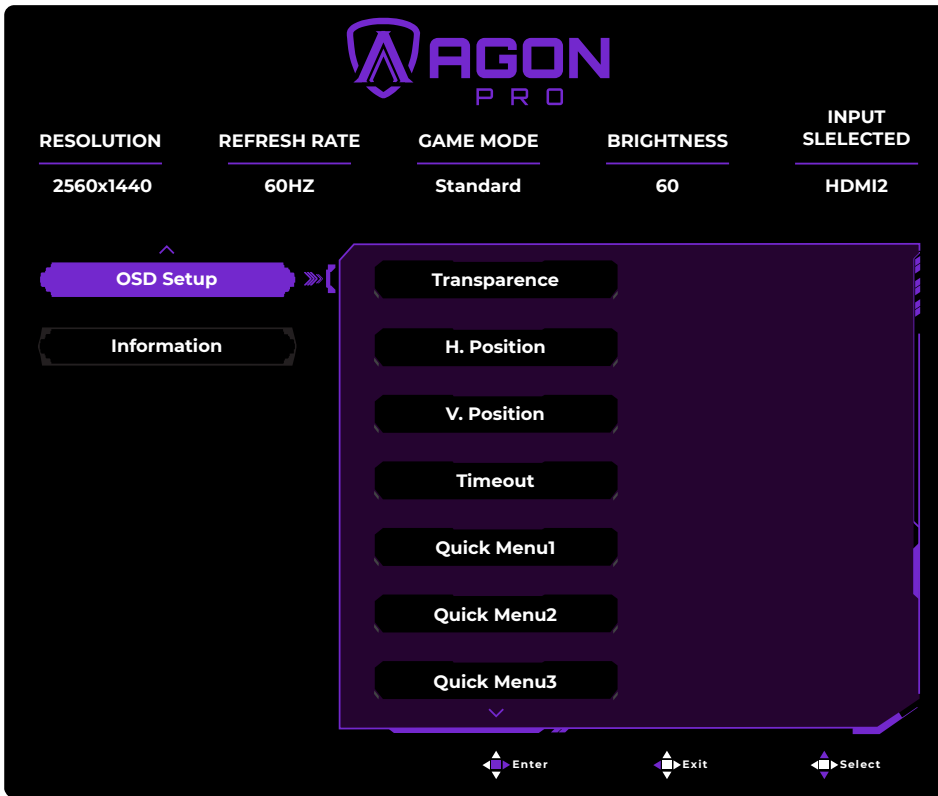
Language (Lingua)		Selezionare la lingua del menu OSD
Input Select (Selezione Input)	Auto/ HDMI1/ HDMI2/ DisplayPort/ USB C	Seleziona l'origine del segnale d'ingresso
USB Selection (Selezione USB)	Auto/ USB C/ USB up	Selezionare il percorso dati USB upstream.
USB C	High Data Speed (Alta velocità dati)/ High Resolution (Alta risoluzione)	Impostare la priorità di trasmissione dati o la priorità di risoluzione dell'interfaccia USB. <b>Nota:</b> L'impostazione predefinita è "High Resolution (Alta risoluzione)". In questa modalità, la porta USB-A trasmette alla velocità USB 2.0 e la porta USB C supporta una risoluzione massima di 2560x1440 a 540 Hz. Se impostata su "High Data Speed (Alta velocità dati)", la velocità di trasmissione dati ha la priorità. La porta USB-A trasmette alla velocità USB 3.2 Gen 1.
Break Reminder (Promemoria pausa)	Off (Disattiva)/ On (Attivo)	Se abilitata, il sistema attiva un promemoria pausa se l'utente lavora ininterrottamente per più di 1 ora.
Off timer (Timer spegnimento)	0-24 ore	Seleziona l'intervallo per lo spegnimento DC
DDC/CI	No/ Yes (Sì)	Attiva/disattiva il supporto DDC/CI
Reset (Ripristino)	No/ Yes (Sì)	Ripristina il menu sui valori predefiniti

## Audio



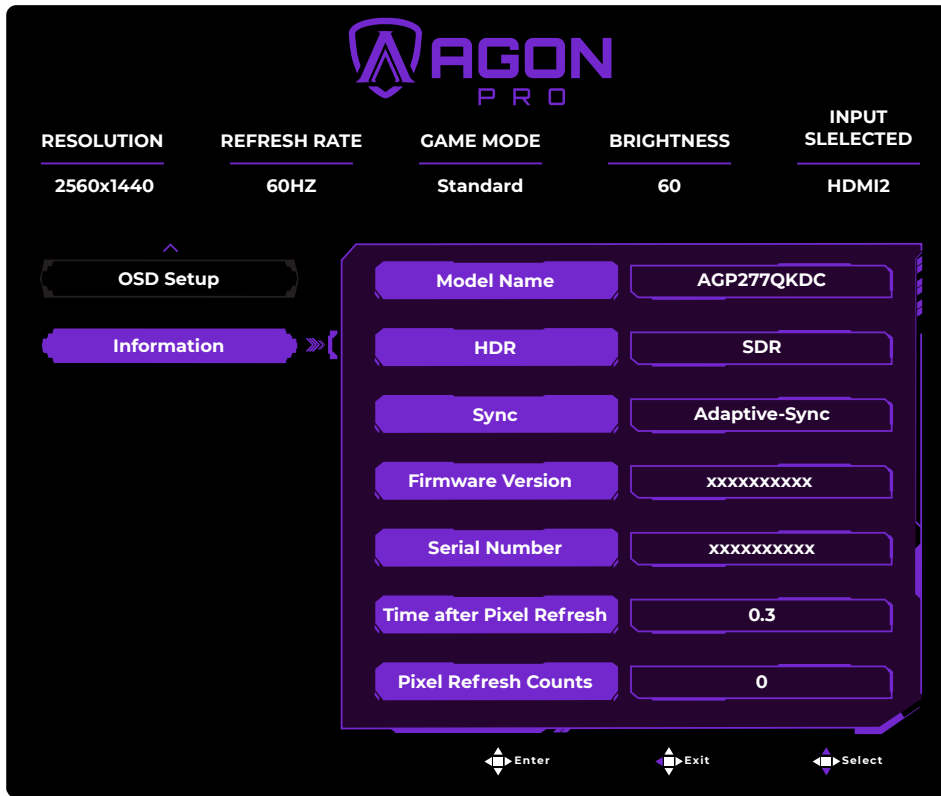
Volume	0-100	Regolare il volume in uscita di altoparlanti e cuffie.
Mute (Disattiva audio)	Off (Disattiva) / On (Attivo)	No audio On/Off

## OSD Setup (Impostazione OSD)



Transparence (Trasparenza)	0-100	Regola la trasparenza del menu OSD
H. Position (Posizione-O.)	0-100	Regola la posizione orizzontale del menu OSD
V. Position (Posizione-V.)	0-100	Regola la posizione verticale del menu OSD
Timeout	5-120	Regola il timeout del menu OSD.
Quick Menu1 (Menu rapido 1)	Gaming Mode (Modalità giochi)/ Shadow Control (Controllo ombre)/ Game Color (Colore giochi)/ Brightness (Luminosità)/ Contrast (Contrasto)/ Sharpness (Nitidezza)/ Volume	Impostare le funzioni Quick Menu 1, 2, 3, 4 (Menu rapido 1, 2, 3, 4).
Quick Menu2 (Menu rapido 2)		
Quick Menu3 (Menu rapido 3)		
Quick Menu4 (Menu rapido 4)		
User1 ((Utente 1)	Dual Resolution (Risoluzione doppia)/ Gaming Mode (Modalità giochi)/ Shadow Control (Controllo ombre)/ Low input Lag (Ritardo ingresso basso)/ Adaptive-Sync (Sincronizzazione adattiva)/ Dial Point (Punto di selezione)/ Sniper Scope (Telescopio sniper)/ Input Select (Selezione Input)/ Volume/	Impostare le funzioni User 1/2 (Utente 1 e 2).
User2 (Utente 2)		
Firmware upgrade (Aggiornamento firmware)	No/ Yes (Sì)	Attivare/disattivare l'aggiornamento firmware.

## Information (informazioni)



The image shows the AGON PRO OSD (On-Screen Display) menu. At the top, the AGON PRO logo is displayed. Below the logo, there are five main menu items: RESOLUTION (2560x1440), REFRESH RATE (60HZ), GAME MODE (Standard), BRIGHTNESS (60), and INPUT SLELECTED (HDMI2). The 'Information' menu item is highlighted in red. A sub-menu is open, showing various system information fields:

Field	Value
Model Name	AGP277QKDC
HDR	SDR
Sync	Adaptive-Sync
Firmware Version	xxxxxxxxxx
Serial Number	xxxxxxxxxx
Time after Pixel Refresh	0.3
Pixel Refresh Counts	0

At the bottom of the OSD, there are three navigation icons: Enter, Exit, and Select.

## Indicatore LED

<b>Stato</b>	<b>Colore del LED</b>
Modalità massima potenza	Bianco
Modalità disattivazione	Arancione
Off RS in fase di esecuzione	L'indicatore bianco lampeggia (acceso per un secondo e spento per un secondo alternativamente)
JB in fase di esecuzione	L'indicatore bianco lampeggia (acceso per 3 secondi e spento per 3 secondi alternativamente)
Anomalia pannello OLED	L'indicatore arancione lampeggia (acceso per un secondo e spento per un secondo alternativamente)
Modalità di spegnimento	L'indicatore non è acceso.

# Risoluzione problemi

Problemi	Possibili soluzioni
L'indicatore di alimentazione non è acceso.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Controllare se l'alimentazione è accesa.</li> <li>• Controllare se il cavo di alimentazione è collegato.</li> </ul>
L'indicatore di alimentazione è acceso, ma non viene visualizzata alcuna immagine.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Controllare se il computer è acceso.</li> <li>• Controllare se la scheda grafica del computer è ben collegata.</li> <li>• Verificare che il cavo di segnale del display sia stato collegato correttamente al computer.</li> <li>• Controllare la spina del cavo del segnale del display e assicurarsi che tutti i pin non siano piegati.</li> <li>• Osservare l'indicatore attraverso il tasto Bloc Maiusc sulla tastiera del computer per confermare se il computer funziona.</li> </ul>
Non è presente immagine, ma l'indicatore di alimentazione lampeggia in arancione.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anomalia pannello OLED e funzionamento non corretto. Chiedere consiglio al personale del servizio post-vendita AOC.</li> </ul>
Mancata realizzazione plug-to-use.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Controllare se supporta plug-to-use.</li> <li>• Controllare se l'adattatore supporta plug-to-use.</li> </ul>
Immagine oscura.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Regolare la luminosità e il rapporto di contrasto.</li> </ul>
L'immagine rimbalza o è ondulata.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Potrebbero essere presenti apparecchi e dispositivi elettrici alla periferia che potrebbero causare interferenze elettroniche.</li> </ul>
Sullo schermo viene visualizzato "il cavo del segnale non è disponibile" o "nessun segnale".	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Controllare se il cavo segnale è collegato correttamente.</li> <li>• Controllare se il pin della spina del cavo del segnale è danneggiato.</li> <li>• La funzione "Pixel Refresh (Aggiornamento pixel)" può essere abilitata ed eseguita nel menu del display per eliminare la ritenzione di immagine che è stata generata. La ripetuta esecuzione di questa funzione può ottenere un effetto di visualizzazione dell'immagine desiderabile. Per altre istruzioni relative alla manutenzione dello schermo, fare riferimento alle Istruzioni per l'utente nel sito web ufficiale.</li> </ul>
Sullo schermo viene visualizzato "Ingresso non valido".	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Controllare se il computer è impostato in una modalità di visualizzazione non corretta. Reimpostare il computer nella modalità di visualizzazione elencata nelle istruzioni dettagliate per l'utente.</li> </ul>
Ritenzione dell'immagine.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• In base alle caratteristiche del pannello OLED, la funzione "Pixel Refresh (Aggiornamento pixel)" può essere abilitata ed eseguita nel menu del display per eliminare la ritenzione di immagine che è stata generata. Si consiglia di eseguire questa funzione varie volte per ottenere un effetto di visualizzazione dell'immagine desiderabile. Per altre istruzioni relative alla manutenzione dello schermo, fare riferimento alle Istruzioni per l'utente nel sito web ufficiale.</li> </ul>
Normative e servizi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si prega di consultare la sezione Regolamenti e Informazioni sul Servizio sul sito <a href="http://www.aoc.com">www.aoc.com</a> (per trovare il modello acquistato nel vostro paese e accedere alle Regolazioni e Informazioni sul Servizio nella pagina Supporto).</li> </ul>

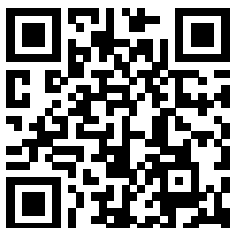
# Specifiche

## Specifiche generali

Pannello	Nome del modello	AGP277QKDC		
	Sistema	OLED		
	Dimensioni visibili dell'immagine	67,3 cm diagonale		
	Dimensioni pixel	0,2292mm (O) x0,2292mm (V)		
	Colori dello schermo	1,07B		
Altro	Portata scansione orizzontale	30k~510kHz		
	Dimensioni scansione orizzontale (massime)	586,75 mm		
	Portata scansione verticale	QHD: 48~540Hz HD: 48~720Hz		
	Dimensioni scansione verticale (massime)	330,05 mm		
	Risoluzione ottimale predefinita	QHD: 2560x1440 a 60Hz HD: 1280x720 a 60Hz		
	Max resolution	QHD: 2560x1440 a 540Hz HD: 1280x720 a 720Hz		
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI		
	Alimentazione	100-240V~, 50/60Hz, 3,0A		
	Consumo energetico	Impostazione tipica*	60W	
		Max. (luminosità = 100, contrasto =100)	≤220W	
Modalità standby		≤0,5W		
USB C	USB C	Spina collegabile su due lati		
	Velocità ultra elevata	Trasmissione dati e video		
	DisplayPort	Modalità DisplayPort Alt integrata		
	Alimentazione	USB PD		
	Alimentazione max.	fino a 65 W (5 V/3 A, 7 V/3 A, 9 V/3 A, 10 V/3 A, 12 V/3 A, 15 V/3 A, 20 V/3,25 A)		
Caratteristiche fisiche	Tipo di connettore	HDMI2/ DisplayPort/ USB C (PD65W)/ USB Downstreamx3/ USB Upstream/ Auricolari		
	Tipo di cavo segnale	Staccabile		
Ambiente	Temperatura	Operativa	0°C~ 40°C	
		Non operativa	-25°C~ 55°C	
	Umidità	Operativa	Da 10% a 85% (senza condensa)	
		Non operativa	Da 5% a 93% (senza condensa)	
	Altitudine	Operativa	0 m ~ 5000 m (0~ 16404 ft)	
		Non operativa	0 m ~ 12192 m (0~ 40000 ft)	

### Nota:

\*Il consumo energetico tipico è misurato in modalità ad alte prestazioni.  
(come definito dal produttore)



**Nota:**

Il numero massimo di colori del display supportati da questo prodotto è 1,07 miliardi e le condizioni di impostazione sono le seguenti (potrebbero esservi differenze dovute alla limitazione dell'uscita di alcune schede grafiche):

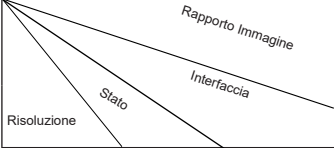
Risoluzione di uscita Profondità colore Versione di segnale ingresso Formato colore uscita Stato	HDMI2.1		DisplayPort2.1		USB C@USB Alta velocità dati		USB C@USB Alta risoluzione	
	YCbcr422 YCbcr420	YCbcr444 RGB	YCbcr422 YCbcr420	YCbcr444 RGB	YCbcr422 YCbcr420	YCbcr444 RGB	YCbcr422 YCbcr420	YCbcr444 RGB
2560x1440 a 540Hz 10bpc	Supporto (DSC)	Supporto (DSC)	Supporto	Supporto	\	\	Supporto (DSC)	Supporto (DSC)
2560x1440 a 540Hz 8bpc	Supporto	Supporto (DSC)	Supporto	Supporto	\	\	Supporto (DSC)	Supporto (DSC)
2560x1440 a 480Hz 10bpc	Supporto	Supporto (DSC)	Supporto	Supporto	\	\	Supporto (DSC)	Supporto (DSC)
2560x1440 a 480Hz 8bpc	Supporto	Supporto (DSC)	Supporto	Supporto	\	\	Supporto (DSC)	Supporto (DSC)
2560x1440 a 360Hz 10bpc	Supporto	Supporto (DSC)	Supporto	Supporto	Supporto (DSC)	Supporto (DSC)	Supporto (DSC)	Supporto (DSC)
2560x1440 a 360Hz 8bpc	Supporto	Supporto	Supporto	Supporto	Supporto (DSC)	Supporto (DSC)	Supporto	Supporto (DSC)
2560x1440 a 240Hz 10bpc	Supporto	Supporto	Supporto	Supporto	Supporto (DSC)	Supporto (DSC)	Supporto	Supporto (DSC)
2560x1440 a 240Hz 8bpc	Supporto	Supporto	Supporto	Supporto	Supporto (DSC)	Supporto (DSC)	Supporto	Supporto
2560x1440 a 144Hz 10bpc	Supporto	Supporto	Supporto	Supporto	Supporto	Supporto (DSC)	Supporto	Supporto
2560x1440 a 144Hz 8bpc	Supporto	Supporto	Supporto	Supporto	Supporto	Supporto (DSC)	Supporto	Supporto
2560x1440 a 120Hz 10bpc	Supporto	Supporto	Supporto	Supporto	Supporto	Supporto (DSC)	Supporto	Supporto
2560x1440 a 120Hz 8bpc	Supporto	Supporto	Supporto	Supporto	Supporto	Supporto	Supporto	Supporto
1280x720 a 720Hz 10bpc	Supporto	Supporto	Supporto	Supporto	Supporto (DSC)	Supporto (DSC)	Supporto	Supporto (DSC)
1280x720 a 720Hz 8bpc	Supporto	Supporto	Supporto	Supporto	Supporto (DSC)	Supporto (DSC)	Supporto	Supporto
1280x720 a 540Hz 10bpc	Supporto	Supporto	Supporto	Supporto	Supporto (DSC)	Supporto (DSC)	Supporto	Supporto
1280x720 a 540Hz 8bpc	Supporto	Supporto	Supporto	Supporto	Supporto	Supporto (DSC)	Supporto	Supporto
1280x720 a 240Hz 10bpc	Supporto	Supporto	Supporto	Supporto	Supporto	Supporto	Supporto	Supporto
1280x720 a 240Hz 8bpc	Supporto	Supporto	Supporto	Supporto	Supporto	Supporto	Supporto	Supporto
1280x720 a 144Hz 10bpc	Supporto	Supporto	Supporto	Supporto	Supporto	Supporto	Supporto	Supporto
1280x720 a 144Hz 8bpc	Supporto	Supporto	Supporto	Supporto	Supporto	Supporto	Supporto	Supporto
1280x720 a 120Hz 10bpc	Supporto	Supporto	Supporto	Supporto	Supporto	Supporto	Supporto	Supporto
1280x720 a 120Hz 8bpc	Supporto	Supporto	Supporto	Supporto	Supporto	Supporto	Supporto	Supporto
Risoluzione inferiore 10 bpc/8 bpc	Supporto	Supporto	Supporto	Supporto	Supporto	Supporto	Supporto	Supporto

# Modalità di visualizzazione preimpostate

## QHD PC Resolution (Risoluzione PC QHD)

Rapporto Immagine Interfaccia Stato Risoluzione	Intero (16:9) 1:1 (16:9)		Intero (quadrato) 1:1 (Quadrato) Proporzioni		24,5"	
	HDMI2.1	DisplayPort2.1 USB C	HDMI2.1	DisplayPort2.1 USB C	HDMI2.1	DisplayPort2.1 USB C
640x480 a 60Hz	√	√	√	√	√	√
640x480 a 67Hz	√	√	√	√	√	√
640x480 a 72Hz	√	√	√	√	√	√
640x480 a 75Hz	√	√	√	√	√	√
640x480 a 100Hz	√	√	√	√	√	√
640x480 a 120Hz	√	√	√	√	√	√
720x400 a 70Hz	√	√	√	√	√	√
800x600 a 56Hz	√	√	√	√	√	√
800x600 a 60Hz	√	√	√	√	√	√
800x600 a 72Hz	√	√	√	√	√	√
800x600 a 75Hz	√	√	√	√	√	√
800x600 a 100Hz	√	√	√	√	√	√
800x600 a 120Hz	√	√	√	√	√	√
832x624 a 75Hz	√	√	√	√	√	√
1024x768 a 60Hz	√	√	√	√	√	√
1024x768 a 70Hz	√	√	√	√	√	√
1024x768 a 75Hz	√	√	√	√	√	√
1024x768 a 540Hz			√	√		
1280x960 a 60Hz			√	√		
1280x960 a 540Hz			√	√	√	√
1280x1024 a 60Hz	√	√	√	√	√	√
1280x1024 a 75Hz	√	√	√	√	√	√
1280x1024 a 540Hz			√	√		
1728x1080 a 540Hz			√	√		
1920x1080 a 60Hz	√	√	√	√	√	√
1920x1080 a 540Hz	√	√				
1920x1440 a 540Hz			√	√		
2368x1320 a 60Hz					√	√
2368x1320 a 120Hz					√	√
2368x1320 a 240Hz					√	√
2368x1320 a 540Hz					√	√
2560x1440 a 60Hz	√	√			√	√
2560x1440 a 120Hz	√	√	√	√	√	√
2560x1440 a 144Hz	√	√				
2560x1440 a 240Hz	√	√				
2560x1440 a 360Hz	√	√				
2560x1440 a 480Hz	√	√				
2560x1440 a 540Hz	√	√				

## QHD Video Resolution (Risoluzione video QHD)

	Intero (16:9) 1:1 (16:9)		Intero (quadrato) 1:1 (Quadrato) Proporzioni		24,5"	
	HDMI2.1	DisplayPort2.1 USB C	HDMI2.1	DisplayPort2.1 USB C	HDMI2.1	DisplayPort2.1 USB C
640x480p,59.94Hz/60Hz	√	√	√	√	√	√
720x480p,59.94Hz/60Hz	√	√	√	√	√	√
720x576p,50Hz	√	√	√	√	√	√
1280x720p,50Hz	√	√	√	√	√	√
1280x720p,59.94Hz/60Hz	√	√	√	√	√	√
1920x1080p,50Hz	√	√	√	√	√	√
1920x1080p,59.94Hz/60Hz	√	√	√	√	√	√
1920x1080p,119.88Hz/120Hz	√	√	√	√	√	√
3840x2160p,50Hz	√					
3840x2160p,59.94Hz/60Hz	√					
3840x2160p,100Hz	√					
3840x2160p,119.88Hz/120Hz	√		√		√	

## HD PC Resolution (Risoluzione PC HD)

Rapporto Immagine Interfaccia Stato Risoluzione	Intero (16:9) 1:1 (16:9)	
	HDMI2.1	DisplayPort2.1 USB C
640x480 a 60Hz	√	√
640x480 a 67Hz	√	√
640x480 a 72Hz	√	√
640x480 a 75Hz	√	√
640x480 a 100Hz	√	√
640x480 a 120Hz	√	√
720x400 a 70Hz	√	√
800x600 a 56Hz	√	√
800x600 a 60Hz	√	√
800x600 a 72Hz	√	√
800x600 a 75Hz	√	√
800x600 a 100Hz	√	√
800x600 a 120Hz	√	√
832x624 a 75Hz	√	√
1024x768 a 60Hz	√	√
1024x768 a 70Hz	√	√
1024x768 a 75Hz	√	√
1280x1024 a 60Hz	√	√
1280x1024 a 75Hz	√	√
1280x720 a 60Hz	√	√
1280x720 a 120Hz	√	√
1280x720 a 144Hz	√	√
1280x720 a 240Hz	√	√
1280x720 a 480Hz	√	√
1280x720 a 540Hz	√	√
1280x720 a 720Hz	√	√

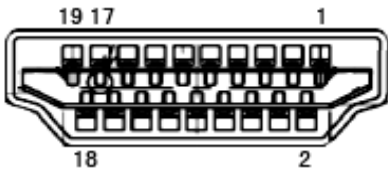
## HD Video Resolution (Risoluzione video HD)

Risoluzione	Rapporto Immagine	
	Stato	Interfaccia
	Intero (16:9) 1:1 (16:9)	
	HDMI2.1	DisplayPort2.1 USB C
640x480p,59.94Hz/60Hz	√	√
720x480p,59.94Hz/60Hz	√	√
720x576p,50Hz	√	√
1280x720p,50Hz	√	√
1280x720p,59.94Hz/60Hz	√	√

Nota:

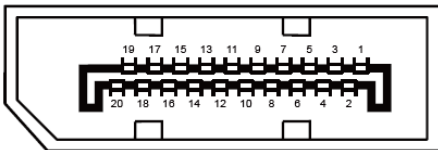
- 1). Per una qualità di immagine ottimale, fare riferimento alla tabella sopra per impostare la risoluzione per la sorgente di ingresso. La risoluzione impostata varia a seconda del dispositivo di uscita del segnale: per i giochi su console, si consiglia di fare riferimento a "Video Resolution (Risoluzione video)"; per i giochi su PC, si consiglia di fare riferimento a "PC Resolution (Risoluzione PC)".
- 2). Quando "Dual Resolution (Risoluzione doppia)" è impostata su "QHD", impostare "QHD PC Resolution (Risoluzione PC QHD)" e "QHD Video Resolution (Risoluzione video QHD)". Quando "Dual Resolution (Risoluzione doppia)" è impostata su "HD", impostare "HD PC Resolution (Risoluzione PC HD)" e "HD Video Resolution (Risoluzione video HD)".
- 3). Per attivare/disattivare l'impostazione "Image Ratio (Rapporto Immagine)" del monitor, andare al menu OSD → "Game Setting (Impostazione giochi)" → "Image Ratio (Rapporto Immagine)" per la regolazione.
- 4). Per garantire il corretto funzionamento delle risoluzioni sopra indicate, verificare prima la compatibilità della scheda grafica. A causa delle diverse strategie dei vari produttori di schede grafiche, alcune opzioni potrebbero non essere disponibili. Il supporto della scheda grafica dipenderà dalla situazione reale.
- 5). Secondo lo standard VESA, potrebbe esservi un leggero margine di errore (+/-1 Hz) nei calcoli della frequenza di aggiornamento (frequenza di campo) da parte di diversi sistemi operativi e schede grafiche. Deve prevalere la frequenza di aggiornamento (frequenza di campo) effettiva.
- 6). DisplayPort 2.1 supporta UHBR20 con una larghezza di banda totale di 80 Gbps. L'interfaccia HDMI 2.1 supporta FRL6 con una larghezza di banda totale di 48 Gbps.
- 7). Il problema di compatibilità dell'uscita del segnale HDMI2.1 (FRL6 48 Gbps) della scheda grafica NVIDIA® potrebbe causare una visualizzazione anomala o il riavvio automatico del computer, pertanto si consiglia l'utilizzo di DisplayPort per le schede grafiche NVIDIA®. Per le schede grafiche AMD® è possibile utilizzare HDMI o DisplayPort.

## Assegnazione dei pin



Cavo segnale schermo a colori a 19 pin

N. pin	Denominazione del segnale	N. pin	Denominazione del segnale	N. pin	Denominazione del segnale
1.	TMDS Data 2 +	9.	TMDS Data 0-	17.	DDC/CEC Ground
2.	TMDS Data 2 Shield	10.	TMDS Clock +	18.	+5V Power
3.	TMDS Data 2-	11.	TMDS Clock Shield	19.	Rilevamento Hot Plug
4.	TMDS Data 1 +	12.	TMDS Clock-		
5.	TMDS Data 1Shield	13.	CEC		
6.	TMDS Data 1-	14.	Riservato (N.C. sul dispositivo)		
7.	TMDS Data 0 +	15.	SCL		
8.	TMDS Data 0 Shield	16.	SDA		



Cavo segnale schermo a colori a 20 pin

N. pin	Denominazione del segnale	N. pin	Denominazione del segnale
1	ML_Lane 3 (n)	11	GND
2	GND	12	ML_Lane 0 (p)
3	ML_Lane 3 (p)	13	CONFIG1
4	ML_Lane 2 (n)	14	CONFIG2
5	GND	15	AUX_CH (p)
6	ML_Lane 2 (p)	16	GND
7	ML_Lane 1 (n)	17	AUX_CH (n)
8	GND	18	Rilevamento Hot Plug
9	ML_Lane 1 (p)	19	Return DisplayPort_PWR
10	ML_Lane 0 (n)	20	DisplayPort_PWR

# Plug and Play

## Funzione Plug & Play DDC2B

Questo monitor è dotato di capacità VESA DDC2B in conformità allo STANDARD VESA DDC. Permette al monitor di informare il sistema host della sua identità e, in base al livello DDC usato, di comunicare informazioni aggiuntive sulle sue capacità di visualizzazione.

DDC2B è un canale bidirezionale di dati basato sul protocollo I2C. L'host può richiedere informazioni EDID tramite il canale DDC2B.

**HDMI**<sup>®</sup>  
HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE